Markt&Technik

öS 118,- / sfr. 14,80 **DM 14,80**

POWER PLAY PC

PC-DISKETTE IM HEFT

Tolle Schnupperversionen von **LOCOMOTION** und **BUG BOMBER**

Zum Anspielen: BALANCE

3/92

SPIELE-SONDERHEFT

REFERENZKARTEN: *Die wichtigsten Kommandos und Hilfen zum Heraustrennen* ■ **WETTBEWERB:** *486er PC-System mit CD-ROM zu gewinnen* **TESTS & TIPS:** *30 anspruchsvolle und packende MS-DOS-Spiele ausführlich beschrieben* ■ **KAUFHILFE:** *Die besten Computer-Soundkarten im Vergleich*

INDIANA JONES®
and the FATE of ATLANTIS™

Komplett in Deutsch

Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch schrieb er über die berühmte Stadt und das Orichalcum, dieses mysteriöse chemische Element, welches die fantastischen Maschinen von Atlantis antrieb.

Die Gegenspieler wissen von Atlantis
Sie fanden das verlorene Buch und merkten, was ihnen das Orichalcum geben konnte - die Macht, die ultimative Waffe des Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archäologischen Expedition auf Island fand sie eine merkwürdige Halskette, sowie Perlen aus Orichalcum.

Alle wissen etwas - außer Indy
Und er muß verdammt schnell lernen, denn seine Gegner sind ihm einen Schritt voraus - in Island, in Nordafrika, auf den Azoren und vielleicht auch in... Atlantis.

Unser bislang größtes und aufwendigstes Abenteuer
Gewaltig. Mehr als 200 Räume in State-Of-The-Art VGA-Grafik. Fantastische Animationen, ein neues Icon-Interface und brandneue theatralische Lichteffekte bieten Abenteuerspaß vom Feinsten.

Drei verschiedene Spielwege
Drei Wege führen nach Atlantis. Der knifflige Weg enthält jede Menge harte, aber logische Rätsel, der actionreiche Weg verlangt nach guten Reflexen und wer lieber zu zweit das Abenteuer bestreiten will, wählt den Team-Weg.

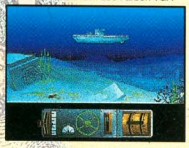
Kinoähnlicher Soundtrack
iMuse™, unser brandneues, interaktives Soundsystem unterstützt alle gängigen Soundkarten mit bombastischem, der Situation angepasstem Sound und einer Fülle von Effekten und Musik.

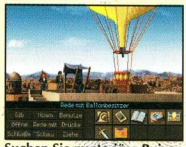
Alle außer Indy wissen Bescheid - Und er muß verflixt schnell lernen.

HIT

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Bildschirmfotos: IBM 256-Farben VGA


Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.


Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.

Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.

Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjagden.

Erhältlich für: IBM-AT 5.25" HD / 3.5" HD
1MB Minimum, VGA 256-Farben AdLib, Sound Blaster, Roland Soundkarten
Festplatte wird benötigt!
Amiga in Vorbereitung

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

INFO-Hotline: Tel. 02131/6602-38
Informationen auch auf BTX-Seite *63036#

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG

Indiana Jones ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMUSE, zum Patent angemeldet.
Indiana Jones and the Fate of Atlantis und SCUMM ™ und © 1992 LucasArts Entertainment Company. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Published by Softgold. Made in Germany.

Spaß muß sein

Schon lange haben PCs ihr dröges Flair als reines Arbeitstier verloren und entpuppen sich immer mehr zum furiosen Unterhaltungscomputer. Dank immer schnellerer Prozessoren, farbenprächtiger VGA-Grafik und fetzigen Soundkarten, bietet sich der moderne PC als rassige Spielemaschine geradezu an.

Ob Sie im Cockpit eines F-16-Düsenjägers herumbrausen wollen, am Steuerknüppel eines Raumschiffes die Tiefen des Weltalls erforschen, oder in den verwunschenen Wäldern eines Märchenlandes eine Prinzessin suchen: Der Vielfalt der PC-Computerspiele sind keine Grenzen gesetzt.

Das Angebot an PC-Spielen ist fast unübersehbar groß, der Nachschub an neuen Programmen reißt nicht ab. Um sich in dem Wust der Spiele besser zurechtzufinden, stellen wir Ihnen in diesem Sonderheft der *POWER PLAY* die, nach Meinung der Redaktion, 30 besten PC-Spiele der letzten Monate vor. Für jeden Geschmack dürfte was dabei sein — vom Adventure bis zum Denkspiel sind alle Programme auf zwei Seiten ausführlich beschrieben. Als zusätzliches Schmankerl gibt's für jedes Spiel technische Infos und hilfreiche Hinweise.

Damit nicht genug: Ein echter Leckerbissen ist unsere Diskette, die diesem Heft beiliegt. Prall gefüllt mit einem vollwertigen Profispiel, verschiedenen Schummelhilfen und einigen Schnupperversionen aktueller Programme, können Sie gleich loslegen.

Wir wünschen Ihnen beim Lesen und natürlich beim Spielen viel Spaß...

Bis bald,
Ihr POWER-PLAY Team

030 694 48 62
11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GmbH

030 693 72 45
040 ??? ?? ??
11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A - IMB Speichererweiterung +	-	79,95	-
1869 ++	84,95	74,95	-
Aces of the Pacific ++	99,95	i.V.	-
Aces o. t. P. Missions	49,95*	-	-
Airbus 320 ++	99,95	94,95	99,95
Air Support +	79,95*	64,95*	-
Amazon	89,95*	-	-
Amberstar 1++	89,95*	defekt	84,95
Aquatic Games +	i.V.	74,95*	79,95*
Ashes of Empire ++	89,95	89,95	89,95*
ATAC. +	99,95*	i.V.	i.V.
A-Train ++	99,95*	i.V.	-
B-17 +	99,95	i.V.	i.V.
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	-

	PC	Amiga	ST
CH Products Gamecard 50 MHz	89,95	-	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Caesar +	84,95*	74,95*	74,95*
Challenge of the 5 Realms	79,95*	-	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-
Chaos Engine +	-	69,95*	74,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Codename Assasin +	-	74,95*	-
Command HQ +	99,95	-	-
Conq. of Lg Bow - R. Hood +	89,95	89,95	-
Conquestador ++	79,95	74,95	79,95*
Crisis in Kremlin +	99,95	i.V.	i.V.
Curse of the Azure Bonds +	-	49,95	79,95
Curse of Enchantia +	89,95*	89,95*	74,95
Daemonsgate 1 +	84,95*	79,95*	84,95*
Darklands ++	119,95*	-	-
Dark Queen of Krynn	74,95	69,95	-
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	i.V.	-
Daughter of Serpents +	89,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Discovery (Columbus)	89,95*	74,95*	-
Dominus	89,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	69,95*	79,95*
Dune 2	89,95*	i.V.	-
Dungeon Master	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	74,95*	74,95*
Dusk of the Gods	89,95*	-	-
Dynablasters +	79,95*	69,95	74,95*
El Fish	89,95*	i.V.	-
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 1 ++	89,95	74,95	79,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Empire Deluxe VGA	99,95*	-	-
Epic +	79,95	69,95	74,95
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	89,95

	PC	Amiga	ST
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95*	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	74,95
Fire & Ice +	-	69,95	74,95
Formula 1 Grand Prix +	94,95*	84,95	89,95
Front Page Sports: Football	89,95*	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	79,95*	-
Gemfire (Koei)	99,95	-	-
Global Conquest	89,95	-	-
Global Effect +	84,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	74,95
Go Simulator (Ishi Press) +	89,95	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	59,95*	-	-
Great Naval Battles I (SSI)	84,95*	i.V.	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	i.V.
Hardball 3 +	89,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	89,95	79,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95*	i.V.	i.V.
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Hexuma ++	89,95*	84,95*	-
Humans +	74,95*	69,95*	74,95*
Incredible Machine +	84,95*	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4 ++	89,95*	84,95*	i.V.
Indiana Jones Action Game +	74,95*	69,95*	74,95*
Inka +	89,95*	-	-
J.Madden Football (PC-92)+	84,95	69,95	-
KGB	89,95*	i.V.	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	-
Kings Quest 5 ++	89,95	84,95	-
Kings Quest 6 +	99,95*	i.V.	-
Knights of the Sky +	89,95	84,95	89,95
Land, Sea & Air (Microprt) +	119,95*	-	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-

	PC	Amiga	ST
Larry 5 ++	89,95	89,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	89,95*	-
Legend +	84,95	74,95	74,95
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Kyrandia 1	89,95	i.V.	i.V.
Legend of Kyrandia 1 ++	i.V.	i.V.	i.V.
Legends of Valour +	89,95*	74,95*	i.V.
Lemmings 1 +	79,95	69,95	69,95
Lemmings - Oh No.... +	59,95	49,95	49,95
Links +	89,95	89,95	-
Links 386 Pro Super VGA	99,95	-	-
Links Kurse	44,95	44,95	-
Lord of the Rings 1 +/++	69,95	69,95	-
Lord of the Rings 2 +	84,95	-	-
Lost Admiral	99,95	i.V.	-

Sherlock Holmes
Der berühmteste Detektiv der Welt jetzt am Monitor. Und wie...satte 28 MByte verschlingt die VGA-Pracht. Die Riesen-Tüftelei gibt's bald auch komplett in dt.
PC 89,95 CD-ROM i.V.

	PC	Amiga	ST
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	?????
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	?????
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95*	74,95*
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M	74,95*	i.V.	-
M1 Tank PLatoon +	99,95	84,95	89,95
Mad TV ++	84,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	74,95
Mantis	119,95	-	-
Mercenaries	84,95*	-	-
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Midwinter 2 ++	defekt	84,95	89,95

Might & Magic 4
Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspielklassikers. Noch mehr Monster, Gegenstände und Waffen. Neu: Viel,viel Sprachausgabe. Bald komplett Deutsch
PC 84,95* AMIGA i.V.

	PC	Amiga	ST
B.A.T. 2 ++	89,95*	44,95*	89,95*
Battlechess 4000 +	84,95*	-	-
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.	-
Buck Rogers 1 ++	49,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	i.V.	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	?????
Burz. A. Race into Space	89,95*	-	-
Caesar	89,95*	i.V.	i.V.
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++	84,95	69,95	-
Castles 1 Data Disk +	39,95	39,95*	-
Castles 2 +	89,95*	i.V.	-

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 30.10.92 auch in Hamburg !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
500m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse
- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
- 030/6944256 Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Might & Magic 2	74,95	39,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-
Might & Magic 4	89,95*	i.V.	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	89,95*
Monopoly Deluxe +	89,95*	i.V.	-
Nigel Mansell's Championship+	79,95*	69,95*	74,95*
Outlander +	-	69,95*	-
Patrizi	89,95*	i.V.	-
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95*
Perfect General +	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	69,95
Plan 9 from Outer Space ++	99,95	89,95	-

» Carriers at War «
Strategische Seeschlachten im Pazifik (1941-45). U-Boote,Schlachtschiffverbände und Flugzeuge stehen dem Befehlshabermandmiral zur Verfügung. Mit Szenario-Editor
PC 89.95 AMIGA 74,95*

	PC	Amiga	ST
Planets Edge ++	94,95	79,95*	-
Pools of Darkness	74,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95*	-
Police Quest 1 VGA +	89,95*	i.V.	-
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	-
Populous 2 +	i.V.	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95*	39,95*
Powermonger +	84,95	49,95	49,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95
Prophecy of the Shadow	69,95	69,95*	-
Push Over +	74,95	69,95	74,95*
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	i.V.	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 +	89,95*	i.V.	-
Railroad Tycoon +/++/+++	99,95	84,95	89,95

	PC	Amiga	ST
Rampart +	84,95	69,95*	-
Realms +	84,95	74,95	79,95
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder	59,95*	i.V.	-
Rex Nebular +	99,95*	i.V.	i.V.
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Robosports	89,95*	i.V.	-
Rookies +	i.V.	74,95*	79,95*
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	?????
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	-
Sensible Soccer +	i.V.	69,95	74,95
Shadow President	89,95*	-	-
Shanghai 2	84,95	74,95*	-
Sherlock Holmes The Lost Files	89,95*	-	-
Sherlock Holmes The Lost... ++	i.V.	-	-
Siege	84,95	74,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Silly Putty +	74,95*	74,95*	74,95*
Sim Ant ++	99,95	89,95*	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*	?????
Sim Life	89,95*	i.V.	-
Soundblaster 2.0 +	239,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit +	399,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Sound-Galaxy-Card	299,95	mit 2 Boxen	
Space Crusade +	84,95*	69,95	74,95
Space Max ++	79,95	69,95	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	89,95	-
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spellcraft	89,95*	-	-
Spelljammer	74,95*	69,95*	-
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Star Control 2 +	89,95*	i.V.	-
Starflight 2	69,95	69,95	-

	PC	Amiga	ST
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	i.V.	-
Strike Commander +	89,95*	-	-
Take a Break : Pinball	89,95*	-	-
Task Force 1942 +	99,95*	i.V.	-
Team USA Basketball +	84,95*	i.V.	-
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95*	i.V.	-
The Summoning	74,95*	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Treasures of Savage Frontier	74,95	69,95	-
Treasures of Savage Frontier ++	89,95*	i.V.	-
Tristan Flipper	79,95	-	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	69,95	69,95*	-
Ultima Trilogie 1-3	89,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 The Black Gate +	79,95	-	-
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	39,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultima WI Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	79,95	-	-
Underworld Waters	99,95	-	-
Utopia ++	84,95	74,95	79,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Waxworks	84,95*	74,95*	-
Wing Commander 1 ++	-	89,95*	-
Wing Commander I Sammlung	99,95	-	-
Wing C. I Secret Missions I o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	89,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95	-	-
Wizardry 6 ++	84,95	79,95	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	89,95*	i.V.	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80*	-
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Fate	39,95	-
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Harpoon Battle Book	-	49,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

»»» Dark Sun «««
Die neue, komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte Grafiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark Sun nicht nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen.
PC 74.95 AMIGA i.V.

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE	
AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Blood Bowl (Fantasy-Football) +	99,95
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	99,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	119,95
Stop +	59,95
Starquest ++	99,95
300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu , Starwars u.v.m	

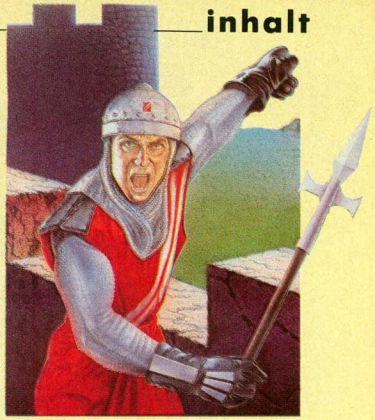
Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Himmmmlische Preise

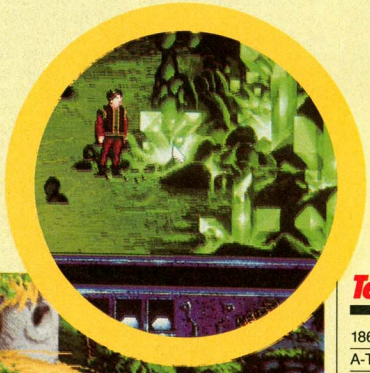
Einfach probieren und Staunen

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 8,50 DM , bis 300 DM: 6,50 DM , bis 400 DM: 4,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quälk Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (17.09) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladenlokal mitten in Kreuzberg. Inhaber : TRAUMFABRIK SPIELE GmbH



68
Rampart:
Die Mauer muß weg.



52
The Legend of Kyrandia:
mit Brandon auf Sierras' Spuren

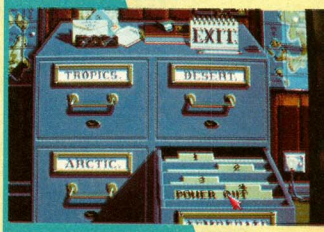
Inhalt

Test

1869	20
A-Train	22
Aces of the Pacific	24
BAT 2	26
Krisis in the Kremlin	28
D-Generation	30
Der Patrizier	32
Epix	34
Global Conquest	36
Hong Kong Mah Jong	38
Incredible Machine	40
Indiana Jones	42
Kyrandia	52
Links Pro 386	54
Locomotion	54
Lost Treasures	58
Magic Pockets	60
Perfect General	62
Pushover	64
Quest for Glory	66
Ramparts	68
Robosports	70
Sherlock Holmes	72
Siege	74
Space Max	76
Special Forces	78
Spellcraft	80
Spelljammer	82
Super Tetris	84
Ultima 7	86

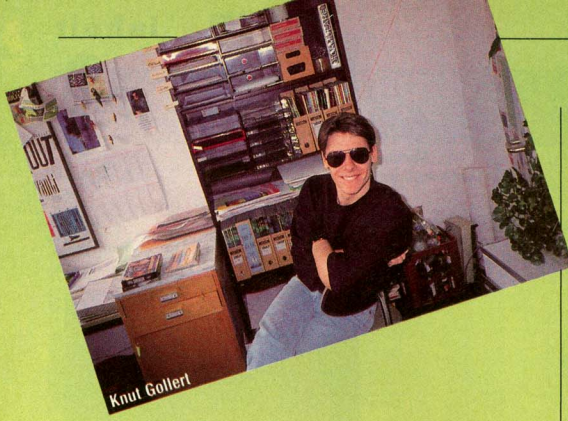
Rubriken

Editorial	3
So testen wir	6
Beschreibung der Diskette	8
Impressum	10
Anleitung der Diskette	11
Kleines DOS 1 x 1	12
Neun Soundkarten im Test	14
Der neue Prozessor: Intel 486	89
Wettbewerb	90



78
Special Forces:
Training für Fremdenlegionäre

72
The Lost Files of Sherlock Holmes:
Königin Viktoria läßt grüßen.


Knut Gollert

Who´s Who?

Die in diesem Heft vorgestellten Spiele nehmen wir mittels eines ausgeklügelten Testschemas genau unter die Lupe. Wie das funktioniert, und was es mit den Informationskästen auf sich hat, erfahren Sie auf diesen Seiten.

Die 30 Spiele, die wir für Sie in diesem Sonderheft vorstellen, sind natürlich nur die Spitze des PC-Spiele-Eisbergs. Heutzutage tummeln sich in den Regalen der Kaufhäuser und Computershops ganze Spielehundertschaften. Für dieses Sonderheft haben wir uns allerdings nur die Highlights der letzten Monate herausgepickt — Nieten und Spiele, deren Spaßfaktor gegen Null tendiert, finden Sie hier erst gar nicht. Alle hier vorgestellten Programme sind also allemal ihr Geld wert und sorgen für so manche unterhaltsame Stunde am Computermonitor. Für jeden Spielegeschmack dürfte hier etwas dabei sein. Da alle Programme in ihrem Genre zur Oberklasse gehören, haben wir auf eine Spielspaßwertung verzichtet.

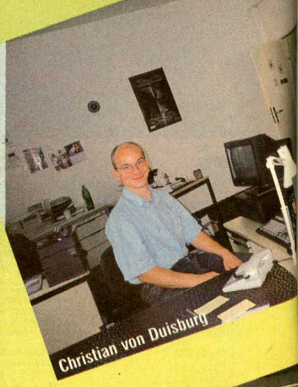
Neben den ausführlichen Spielebesprechungen finden Sie in diesem Heft Tricks und spezielle Referenzkarten, auf denen griffbereit die wichtigsten Kommandos und Spieloptionen aufgeführt sind.

Wer unser Stammheft, die monatlich erscheinende, *POWER PLAY* kennt, dem sind auch die folgenden Herrschaften nicht ganz unbekannt. Die sieben Spieletester, die in der *POWER PLAY* aktuelle Spielehits kompetent und kritisch testen, haben auch die 30 PC-Knaller in diesem Sonderheft genau unter die Lupe genommen.

Knut "VTO" Gollert
Die Arbeit bei der Presse treibt manchmal seltsame Blüten. Knut Gollert kann ein Lied davon singen — hält er doch seit geraumer Zeit den Kontakt mit einer bekannten deutschen Videofirma, mit einer noch bekannteren Chefin — der gut gebauten Theresa Orlowsky. Der Grund: Besagte Firma möchte ein Computerspiel herausbringen und wandte sich mit der Bitte um Hilfe an einen Experten — Knut. Seitdem schwillt Knut's private Videosammlung um ein paar besonders heiße Stücke an. Nicht minder heiß sind Knuts Spieletests in diesem Sonderheft.

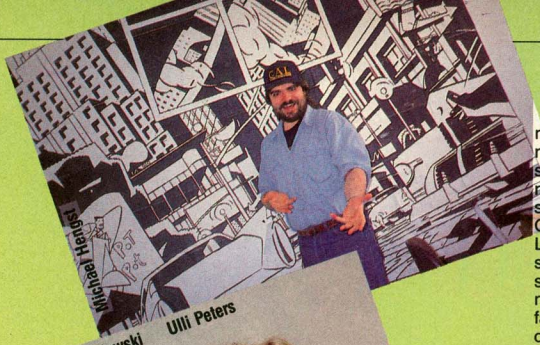
Volker Weitz

Volker "Die Festplatte" Weitz ist im wahrsten Sinne des Wortes das Orakel der *POWER PLAY*-Redaktion. Kaum eine Frage die unserer Spieltip-Experte, nach intensivem Studium seiner umfangreichen *POWER-TIPS*-Datenbank, nicht beantworten kann. Vor allem Rollenspiele jeder Couleur treffen die Geschmacksrichtung Volkers. Meuchelt er mal keine Orkbanden, verschiebt er kleine Symbole über die Landkarten knallharter Strategieprogramme, oder setzt sich in das Cockpit eines Apache-Hubschraubers. Volkers größtes Problem: Die heimische Festplatte ist für die zahlreichen Neuerscheinungen schon lange viel zu klein.

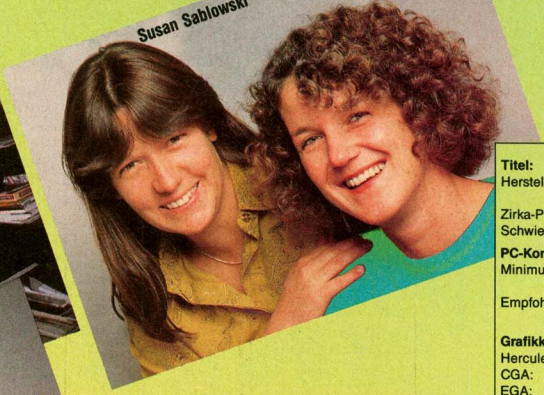

Christian von Duisburg

Christian "Adel verpflichtet" von Duisburg ist der neuste Zugang in unserer Redaktion. Eigentlich wollte unser Blaublüter ein Elektronikstudium beginnen. Doch kaum waren die ersten Vorlesungen gebucht, rief die *POWER PLAY* und das Studium war vergessen. Christian ist ein PC-Freund mit Leib und Seele. Zu Haus werkelt ein aufgebohrter 486er mit allen Schikanen, den Christian vor allem zum Fliegen benutzt. Ist Christian nicht damit beschäftigt eine Simulation zu testen, versucht er die Kollegen von neuen Hardwarespielerein wie Netzwerk oder Bulletionboard zu überzeugen.

Jan "Der Lötkolben" Barysch schreibt normalerweise für unsere Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES*. Jan testet dort brandaktuelle Konsolenknaller. Trotzdem ist er einem schönen PC-Spiel nicht abgeneigt. Nach Feierabend bastelt Jan an neuen und lukrativen Zugverbindungen (*A-Train*), oder liefert sich im Netzwerk mit den Kollegen eine harte Strategieschlacht (*Robosports*). Rattert mal keine Konsole oder der PC, schwingt Jan den heißen Lötkolben, um mutwillig zerstörte Elektrogeräte wieder auf Vordermann zu bringen.



Michael "DX2/66" Hengst rüstet seinen privaten 486er mit wachsender Begeisterung ständig auf. Kaum gibt's ein neues Techno-Highlight schraubt Kollege Hengst am Gehäuse seines PCs. Der Lohn der Mühe — die Hengstsche Turboschleuder eignet sich vor allem für Simulationen. Je detaillierter und umfangreicher der Digi-Flieger, desto besser. Erst wenn der flotte Prozessor so richtig schwitzt ist Michael zufrieden. Kommt Michael auf den Boden der Tatsachen zurück, zockt er in nächtelangen Sitzungen Rollenspiele bis zum finalen Obermotz.



Martin "Par" Gaksch ist überall dort zu Hause wo Bälle über Netze geworfen, ins Tor geflankt oder in kleine Rasenlöcher geputtet werden. Mit einem Wort: Martin liebt Sportspiele über alles. Ob Tennis, Fußball oder Golf — jeder Computergegner wird gnadenlos niedergemacht. Kein Wunder, daß Martin sich die High-Tech-Golferei *Links 386 Pro* für dieses Sonderheft unter den Nagel riss. Sind mal keine Bälle in greifbarer Nähe, entspannt Martin sich bei einem gepflegtem Denksspiel.

Titel:	**Der Name des Spieles**
Hersteller/Anbieter:	Der Name des Herstellers und des Distributors, der das Spiel in Deutschland vertreibt
Zirka-Preis:	Der ungefähre Ladenpreis in Mark
Schwierigkeitsgrad:	"leicht", "mittel", "schwer" oder "einstellbar"
PC-Konfiguration	
Minimum:	Grafik- und RAM-Minimum. um das Spiel zum Laufen zu bringen
Empfohlen:	Hardwarefähigkeiten, die Ihr PC mindestens haben sollte, damit das Spiel optimal Spaß macht
Grafikkarten	
Hercules:	ja oder nein
CGA:	ja oder nein
EGA:	ja oder nein
VGA:	ja oder nein

Diese Angaben sagen aus, ob das Spiel die vier gebräuchlichsten Grafikkarten unterstützt oder nicht. Bitte beachten Sie, daß VGA-Grafikkarten auch EGA sowie CGA-Grafik und EGA-Grafikkarten auch CGA-Grafik darstellen können.

Ein Beispiel: Hat Ihr PC eine VGA-Grafikkarte, und die VGA-Angabe lautet "nein", die EGA-Angabe hingegen "ja", dann läuft das Spiel auf Ihrem System. Die VGA-Karte ist in der Lage, die EGA-Grafik darzustellen. Die speziellen Fähigkeiten der VGA-Karte (z.B. 256-Farben-Modus) werden allerdings nicht ausgereizt; deswegen ein "Nein" bei der VGA-Angabe bei unserem Beispiel.

Soundkarten	
Sound-Blaster:	ja oder nein
AdLib:	ja oder nein
Roland:	ja oder nein

Wenn Sie eine Sound-Blaster-, AdLib- oder Roland-Soundkarte in Ihrem PC haben, können Sie diesen Angaben entnehmen, ob diese von dem Spiel auch unterstützt werden.

Eingabegeräte	
Tastatur:	ja oder nein
Maus:	ja oder nein
Joystick:	ja oder nein
Dokumentation	
Umfang:	Ist der Umfang des Handbuches "ausführlich", "befriedigend" oder "spärlich"?
Qualität:	"gut", "befriedigend", "mangelhaft"
Besonderheiten:	Wenn Besonderheiten wie Poster, Karten usw. der Packung beiliegen, werden sie hier aufgezählt.
Sprache (Anleitung):	"Deutsch" oder "Englisch"
Sprache im Spiel:	"Deutsch" oder "Englisch". Hier sind die Texte auf dem Bildschirm gemeint. Sind diese in Englisch, unterscheiden wir außerdem zwischen "viel" (gute bis sehr gute Englischkenntnisse erforderlich), "mittelschwer" (Grundkenntnisse der englischen Sprache) und "wenig" (auch mit geringen Englischkentnissen gut spielbar).
Kopierschutz	
Diskette:	ja oder nein
Abfrage:	ja oder nein
Fummelfaktor:	Wieviel Zeit müssen Sie für den Kopierschutz investieren? Der Fummelfaktor gibt in drei Stufen darüber Auskunft: "erträglich", "lästig" und "nervtötend".

Diese Beispieltabelle erklärt die technischen Angaben des Infokastens

Disketten spezialitäten

Auf der Diskette, die diesem *POWER-PLAY*-Sonderheft beiliegt, finden Sie ein buntes Spielesortiment zum Hineinschnuppern. Die verschiedenen Programme befinden sich in "gepackter" Form auf der Diskette. Beachten Sie deshalb bitte genau die Installationsanweisungen auf den folgenden Seiten. Alle wichtigen Befehle, die Sie beim Installieren eintippen müssen, sind in den Hinweisen fett hervorgehoben.

Sollte es technische Probleme oder sonstige Fragen zur Diskette geben, dann schreiben Sie uns: Markt & Technik Verlag AG, Redaktion *POWER PLAY*, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München. Sie können auch zu unserer Hotline-Zeit anrufen: Montags zwischen 15 und 17 Uhr; Tel. (089) 4613-289.

Balance

Inhalt:
Sicher erinnern Sie sich noch an das Kinderspielzeug aus früheren Tagen. Sicherlich vergnügten auch Sie sich mit einer Holzkiste, in die frei drehbar eine Art Labyrinth eingelassen war, durch das Sie mittels geschicktem Drehen zweier Knöpfe, eine Kugel hindurchmanövrieren mußten. Ähnlich ist *Balance*. Hier übernimmt die Maus, die Stelle der Drehknöpfe. Per Mausklick ändern Sie die Neigungswinkel des digitalen Labyrinths. Eine "Kugel" rollt entsprechend durch den Irrgarten.

Was Sie brauchen:
Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 KByte RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Festplatte.

Installation:
1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein. (Wenn Ihr 5¼-Zoll-Laufwerk die Bezeichnung B trägt, geben Sie natürlich **B:** ein)
2. Tippen Sie nun **Install C:**
3. Die Schnupperprogramme installieren sich nun selbständig auf Ihre Festplatte und entpacken sich dort ebenfalls allein.
4. Tippen Sie nun **C:**, gefolgt von **CD KSDEMO** ein.
5. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie einfach **BAL** ein.

Anleitung: In der Mitte des Bildschirms sehen Sie ein 3-D-Labyrinth. Kurz nach Spielstart fällt eine Kugel von oben auf dieses Labyrinth. Klicken Sie nun mit der Maus auf die Neigungssymbole am unteren Bildrand. Je länger Sie den Mausknopf gedrückt halten, desto stärker neigt sich die Plattform und desto schneller rollt die Kugel. Führen Sie die Kugel durch geschicktes Neigen der Platte zu allen schwarzen Flächen auf der Plattform. Sind alle Flächen von der Kugel berührt und eingefärbt worden, geht's in der nächsten Spielstufe weiter. Aber Vorsicht: Rollt die Kugel vom Rand der Plattform oder kullert in ein Loch, verlieren Sie eine Murmel aus dem Kugelvorrat. Sind alle Kugeln verbraucht heißt's "Game Over".

Locomotion

Inhalt: Hinter dem klangvollen Namen *Locomotion* schlummert eine anspielbare Fassung des gleichnamigen Eisenbahner-Tüftelspiels aus dem Hause Kingsoft. Einen ausführlichen Bericht über dieses Spiel finden Sie übrigens in diesem Heft.

Installation:
1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein. (Wenn Ihr 5¼-Zoll-Laufwerk die Bezeichnung B trägt, geben Sie natürlich **B:** ein)
2. Tippen Sie nun **Install C:**
3. Die Schnupperprogramme installieren sich nun selbständig auf Ihre Festplatte und entpacken sich dort ebenfalls allein.
4. Tippen Sie nun **C:**, gefolgt von **CD KSDEMO** ein.
5. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie einfach **LOC** ein.

Anleitung: Der Sinn und Zweck von *Locomotion* liegt darin, Züge heil von einem Bahnhof in den nächsten zu befördern. Sie sehen das Spielfeld aus der Vogelperspektive. In den Bahnhöfen tauchen nun, nach und nach,

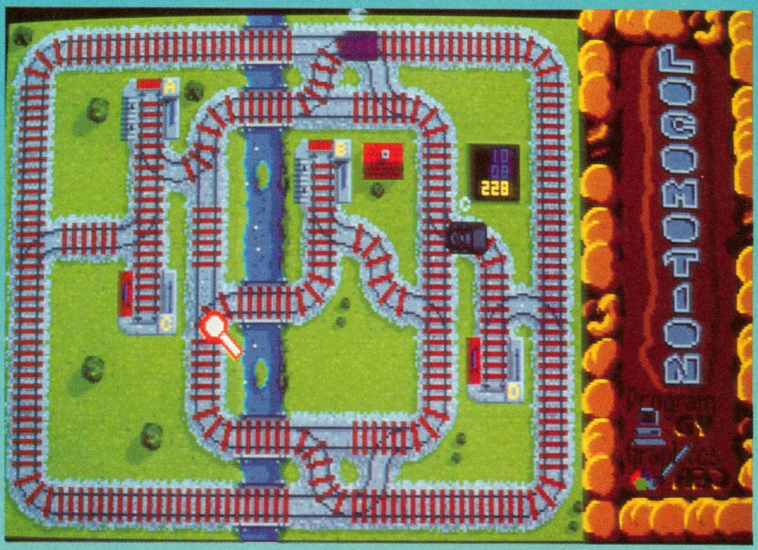
***Locomotion*: In diesem Menü werden Ihre Fehler und Pluspunkte fein säuberlich aufgelistet.**

kleine Lokomotiven auf, die mit einem Buchstaben versehen sind. Der Buchstabe gibt den Zielbahnhof an. Per Mausklick müssen nun die Weichen so gestellt werden, das der Zug heil in dem Wunschbahnhof ankommt. Die Weichen lassen sich mit dem Druck auf die linke Maustaste umstellen, mit der rechten Maustaste beschleunigen Sie die Züge — hier ist zwar die Gefahr eines Zusammenstoßes recht groß, aber dafür gibt's auch mehr Punkte. In dem schwarzen Feld wird der aktuelle Zustand angezeigt: Die obere Zahl gibt an, wie viele Züge heil in den Bahnhof müssen, um den Level zu schaffen, die mittlere zeigt wie viele Unfälle noch erlaubt sind. Die unterste Nummer zeigt, langsam bis Null zählend, das Zeitlimit an.

Tips & Tricks Bug Bomber

Inhalt: Eine tüchtige Portion Gehirnschmalz sowie flinke Finger sind dazu nötig, um beim furiosen Bombenduell *Bug-Bomber* zu bestehen. Wie *Balance* und *Locomotion* ist auch dieses Spiel nur eine Schnupperversion, d.h. nur einige Levels lang.

***Locomotion*: Die Schnupperversion lockt zum Anspielen.**



Übung macht den Meister: Ein effektiver Weichensteller fällt nicht vom Himmel.

***Bug Bomber*: Bomben legen, Mauern sprengen und sich dabei nicht erwischen lassen.**

Was Sie brauchen:
Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 KByte RAM, VGA-Grafikkarte und Festplatte.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein. (Wenn Ihr 5¼-Zoll-Laufwerk die Bezeichnung B trägt, geben Sie natürlich **B:** ein)
2. Tippen Sie nun **Install C:**
3. Die Schnupperprogramme installieren sich nun selbständig auf Ihre Festplatte und entpacken sich dort ebenfalls allein.
4. Tippen Sie nun **C:**, gefolgt von **CD KSDEMO** ein.
5. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie einfach **BUG** ein.

Anleitung: Am besten spielt sich *Bug Bomber* mit einem Joystick. Ihr Spielziel ist es, das gegnerische Computerteam (lila) zu schlagen. Sie gewinnen, wenn keine gegnerische Figur mehr auf dem Spielfeld ist.

Ihre Spielfigur läßt sich per Joystick, oder den Cursor-Tasten der Tastatur durch das Labyrinth steuern. Per Feuerknopf ("Return" auf der Tastatur) werden simple Blöcke gelegt. Mittels Blöcken können Gegner "eingemauert" werden. Die Kombination "Feuerknopf und Joystick nach oben", löst eine Bombe aus, Kopf & links legt eine Mine, Knopf & rechts löst einen Blitz aus, Knopf & unten legt ein Ei. Letzteres ist besonders wichtig, denn durch das Ablegen verschiedener Eier (es gibt fünf Typen) können Sie dem Gegner Schaden zufügen. Aus den Eiern schlüpfen sehr schnell putzige Wesen, die einige bemerkenswerte Eigenschaften haben. Der "Cruncher" zerstört Blöcke des Gegners.

Der "Painter" färbt Blöcke des Gegners in die eigene Farbe um. Der "Hunter" verfolgt selbsttätig die Feinde. Der "Killer" hinterläßt eine Spur aus Blitzen. Das "Energy"-Ei gibt zusätzliche Energie. Aber Obacht. Jede Aktion von Ihnen kostet Energie. Legen Sie einen Block kostet Sie das einen Punkt, setzen Sie das Killer-Ei ein, zieht das 20 Punkte von dem Vorrat ab. Sie starten mit 100 Energiepunkten. Sind diese verbraucht, ist die eigene Spielfigur futsch.

Aktuell
Innovativ
Kompetent:
Die
COMPUTER
BÜCHER
des
MARKT
&
TECHNIK
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
oder in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!

5302

Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh) — Projektleitung
Redaktion: Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn), Christian v. Duisburg (cd), Jan Barysch (jb)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Andrea Rücker
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Imageworks

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Verkaufspreis: Einzelheft DM 14,80
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/46 13-180, Telefax: 089/46 13-232

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

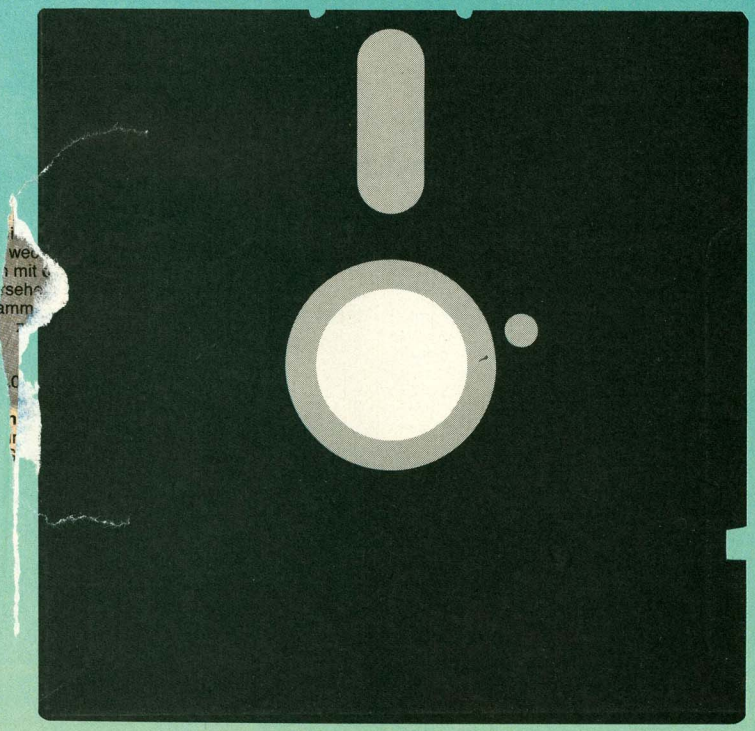
Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Ein Spiel kommt selten allein



Die Diskette zu diesem PC-Sonderheft enthält zwei spielbare Demoversionen: Die des Tüftelknallers **Locomotion** und eine des Geschicklichkeitsspiels **Bug Bomber**. Die Software befindet sich aus Platzgründen in komprimierter Form auf der Diskette. Bitte beachten Sie deshalb unsere **Installationsanweisungen**. Hier finden Sie auch die genauen Beschreibungen der Programme auf der Diskette.

3½-Zoll-Umtauschservice:

Wenn Ihr PC kein 5¼-Zoll-Laufwerk haben sollte, sondern nur mit einem 3½-Zoll-Laufwerk ausgestattet ist, brauchen Sie die Diskette in diesem Heft nicht einfach zu verbrennen oder aus dem Fenster zu werfen. Schicken Sie einfach die Diskette sowie 5 Mark in bar für Handling und Porto an die folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: PC-Umtausch
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Wir bitten um Verständnis, daß die Bearbeitung des Umtauschs etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Das kleine DOS 1x1

C:\>_ und was nun? Vielen frischgebackenen PC-Käufern kostete der Einsteigertod *MS-DOS* Stunden wertvoller Spielzeit. Deshalb stellen wir Ihnen kurz und bündig die wichtigsten DOS-Befehle vor.

Erwartungsvoll sitzen Sie vor Ihrem neuen PC und lehnen sich gemütlich in den guten Fernsehsessel zurück. Gerade ist es Ihnen gelungen, für die Stecker, die dem teuren Stück Leben einhauchen, die richtigen Buchsen zu finden. Jetzt ist alles vergessen: Der Muskelkater, den Sie sich beim Abschleppen des bleischweren Monitors geholt haben und auch die Entpackungsorgie, deren Pappfetzen und Styroporschnipsel sich lustig an Ihren Waden schuppern. Nach unendlichen Mühen des PC-Kaufs stehen Sie kurz vor dem prickelnden Augenblick: Zum ersten Mal drücken Sie die Power-Taste Ihres Monitors und trotz zitternden Fingern finden Sie den Schalter des Rechners. Sie hören ein Takkern, ein Surren und dann — Stille. Bunte Bilder schweben vor Ihrem inneren Auge: ein lachender Larry und eine startende F-16. Endlich ist der Monitor hell genug, erste Umrisse erscheinen schemenhaft und Ihre Träume zerplatzen wie eine Seifenblase. Auf dem Monitor hat sich ein weißes *C:\>* aufgepflanzt, dahinter blinkt unscheinbar ein Strich. Larry Ade und F-16 vorbei. Wenn Sie sich jetzt in einer schier aussichtslosen Situation befinden, sind Sie genau der Notfall, für den unser kleines DOS 1x1 gedacht ist.

DOSiges

Hinter dem *C:\>* steckt hoffentlich das sogenannte MS-DOS (Microsoft Disk Operating System) in der Version 5.0. Sie überprüfen das am besten, indem Sie **ver** eingeben. Für Sie als ambitionierten Spieler ist nur diese Version interessant. Alte Versionen belegen meist zuviel Speicherplatz in Ihrem knappen Arbeitsspeicher. Das DOS eines anderen Herstellers wie Digital Research sollte seinen Zweck genauso gut erfüllen, bei einigen Spielen können allerdings Probleme auftreten. Ärgernisse ganz anderer Art bietet das neue IBM-Betriebssystem OS 2.0. Spiele laufen hier mit all den Vor- und Nachteilen eines DOS-Task.

HELP!

Haben Sie nur syntaktische Schwierigkeiten, können Sie sich die gesamte DOS-Befehlspalette mit dem Befehl *help* anzeigen lassen. Ist Ihnen einer der zahlreichen Parameter entfallen, bestes Beispiel ist die anständige Formatierung einer Diskette mit 360 KB in Laufwerk A: entfallen, der entsprechende DOS-Befehl lautet: *format a: /u /v /f:360*, gibt es die Möglichkeit, eine spezifische Hilfe für jeden Befehl abzurufen. Einfach den Befehl und */?* anhängen, für unser Beispiel wäre dies *format /?*.

Mit den folgenden Befehlen ausgestattet, sind sie in der Lage, ein Spiel zu installieren, es zu starten, und nach dem Abschuß des letzten Raumschiffes die Dateien zu löschen.

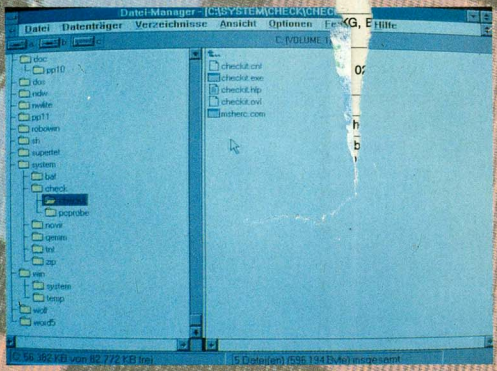
Die allerwichtigsten Befehle:

c:

Der Laufwerksbuchstabe, gefolgt von einem Doppelpunkt, wechselt auf die angesprochene Einheit. *a:* ist immer das Floppy-Boot-Laufwerk, *c:* Ihre erste Festplatte. *d:* zweite Festplatte oder ein logisches Laufwerk.

dir

zeigt die Programme des aktuellen Directories an, wichtig sind *dir /p* oder *dir /w* für größere Directories, die die Größe des Bildschirms sprengen.



Eine Festplatte ist am besten mit einem Schrank zu vergleichen. Ein Directory stellt dabei ein Fach dar. In einem Fach liegen die Programme. Sie ziehen also zuerst die Schublade auf, sprich wechseln mit *cd name* in das Directory und haben dann Zugriff auf das Programm.

cd

Ausgesprochen "change directory", einfach zu merken, da immer wieder gebraucht. Mit *cd* wechseln Sie die Directorys. Falls Sie in ein anderes Directory wechseln wollen, brauchen Sie *cd Directoryname*, eine Directory zurück kommen Sie mit *cd..*, in das Hauptdirectory mit *cd*. Der \ entsteht durch das gleichzeitige Drücken von den Tasten *Alt Gr* und *ß*.

name.exe, name.com, name.bat

Alle Programme mit den obigen Endungen lassen sich

vom DOS-Prompt starten, bei Spielen heißt die lebenswichtige Datei meist *install.bat*.

Die wichtigen Befehle

chkdsk

Check Disk gibt den Zustand Ihrer Laufwerke aus. *chkdsk c:* zeigt den belegten und verfügbaren Speicherplatz auf Ihrer Festplatte an. Mit *chkdskc:/f* fassen Sie kaputte Sektoren zusammen.

copy

Deutsch "Kopiere", gliedert sich in nützliche Unterbefehle. Wichtig sind **diskcopy a: a:** kopiert eine Diskette in Laufwerk a:, ziemlich mühsam, da häufiges Diskettenwechseln bevorsteht. Für das Kopieren von Files ist **xcopy** gedacht, **xcopy a:\name c:\name** kopiert das Directory a:\name von der Diskette im Laufwerk a: auf die Festplatte.

delete

Vorsicht Löschen! Für die aufgeblähten Riesenspiele wird irgendwann auch die größte Festplatte zu klein. Die Angelegenheit muß bereinigt, die Programme müssen gelöscht werden. Beste Vorgehensweise ist mit *cd name* in die Directory zu wechseln und nun alle Dateien mit **delete *.*** zu löschen. Versehentlich gelöschte Programme können mit **undelete** zurückgeholt werden.

edit

Ab Version 5.0 protzt *MS-DOS* mit einem eingebauten Editor. Mit **edit name** können Sie eine Datei im Textformat verändern. Für Sie wichtig ist die Kombination **edit config.sys** oder **edit autoexec.bat**.

format

Bevor neue Disketten beschrieben werden können, müssen sie formatiert werden. Dazu *format a:* eingeben und die Diskette im Laufwerk a: wird mit Standardvorgaben gelöscht. Auch hier gibt es den Retter in letzter Not, kostbare Datenbestände können mit **unformat** regeneriert werden.

mem

Einfach **mem** zeigt Ihre augenblickliche Speicherkonfiguration an. Spezifiziert mit **mem /c** gibt es pfundweise Informationen zur Größe Ihrer gerade geladenen Programme. Falls Sie Probleme beim Mitlesen von scrollenden Texten haben, sollte die Bestätigung von **mem /c** und der Druck der Pausentaste (rechts von den F-Tasten) ein Handgriff werden.

Den Abenteurern

Wenn in Ihrem Rechner mindestens ein 386SX-Prozessor seinen Dienst versieht, und Ihr Speicher nicht kleiner als 1 MByte ist, können Sie den DOS *Expanded Memory*-Treiber nutzen. Microsoft überläßt *emm386.exe* nicht nur den Speicher ab 1 MByte, sondern auch teilweise den Bereich von 640 KByte bis 1 MByte. In diesem Bereich, *UMB — Upper Memory Blocks* genannt, kann jede Menge nützlicher Treiber untergebracht werden. In der *autoexec.bat* werden mindestens Tastatur-, Maus und *doskey)* als Tastaturspeicher mit dem Befehl *lh* hochgeladen. In der *config.sys* heißt der analoge Befehl *devicehigh*.

autoexec.bat

```
@ECHO OFF
PROMPT $p$g
PATH C:\DOS
lh KEYB GR
lh doskey /insert
lh mouse
```

config.sys

```
device=C:\dos\himem.sys
device=C:\dos\emm386.
exe ram 512 i=e000-efff
dos=high,umb
files=20
devicehigh=c:\dos\
smartdrv.sys 512
```

Die große Kunst ist die Auswahl der richtigen *umb* Bereiche, bestimmt mit *i=Adresse1-Adresse2*. Einfachste Variante ist, den freien Speicher mit einem guten Testprogramm wie *checkit 3.0* anzeigen zu lassen. VGA-Karten Besitzer sollten *i=b000-b7ff i=e000-f7ff* ausprobieren. Der etwas bessere *Expanded Memory*-Treiber ist der *QEMM386* der Firma Quarterdeck. Fast ohne Geschwindigkeitseinbußen gibt es Speicher im Überfluß.

CHRISTIAN V. DUISBURG

Endlich Startklar!

Die Befehle des DOS gehen Ihnen jetzt flott von der Hand, außerdem haben Sie festgestellt, daß Sie mit der *dosshell* auch ohne leidiges Befehletippen leben können. Genüßlich installierten Sie gerade *Falcon 3.0*, wechseln leger in das Falcon Directory, starten voller Vorfreude das Spiel und erhalten eine Fehlermeldung. Ihr Arbeitsspeicher wäre leider zu voll, entfernen Sie bitte Ihre TSR-Programme... Nervös zücken Sie das 300-Seiten-Handbuch und erfreuen sich an den Fachbegriffen in englischer Sprache.

DOS ist Speicherfrust

Die Speicherverwaltung des MS-DOS ist eine Altlast aus vergangenen Zeiten. Es ist inzwischen zu einem Sport geworden, den Arbeitsspeicher an die Obergrenze von 640 KByte anzunähern. Auch wenn zwei, vier oder acht MByte RAM auf Ihrer Hauptplatine stecken, geht es in erster Linie um einen freien Arbeitsspeicher im Bereich der ersten 640 KByte. Nur hier kann das DOS richtig arbeiten. Der Speicherbereich von 640 KByte bis 1 MByte wird teilweise von Ihrer Hardware belegt. Der Bereich ab 1 MByte kann überhaupt erst mit verschiedenen Speicherverwaltungen genutzt werden. Zwei Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, für die sich Fachleute die Begriffe *Expanded Memory* und *Extened Memory* einfallen ließen. Für Sie ist wissenswert, daß Sie mit *Expanded Memory* einen größeren Arbeitsspeicher von ungefähr 630 KByte freibekommen, und *Extended Memory* zwar nur einen Speicher um 610 KByte übrig läßt, sich dafür mit höheren Geschwindigkeiten revanchiert. Nun können Sie sich selbst überlegen, was für Sie die günstigere Variante ist. Natürlich sollten Sie auch darauf achten, ob Ihr Spiel eine der beiden Speicherformen unterstützt. Als Fan von schnellen Simulationen sollten Sie *Extended Memory* bevorzugen. Spielen Sie lieber Adventures, sind Sie mit *Expanded Memory* besser bedient.

Boot und Spiele

Die Art der Speicherverwaltung wird vom Inhalt der Datei *config.sys* bestimmt. Mit *edit config.sys* laden Sie den DOS-Editor und können jetzt die Datei *config.sys* nach Ihren Wünschen gestalten. Bevor Sie mit dem Tuning Ihrer Bootdateien beginnen, sollten Sie sich eine *Bootdiskette* erstellen. Eine verunstaltete *config.sys* kann Ihren Rechner fürchterlich abstürzen lassen.

Den Simulanten

Die *config.sys* und *autoexec.bat* für eine Simulation ist am besten leer. Für Speed-Fanatiker sollte auch die Maus tabu sein, denn das bequeme Eingabegerät lähmt die Geschwindigkeit der Grafikkarte. Den richtigen Kompromiß aus Komfort und Geschwindigkeit sollte jeder mit sich selbst ausmachen. Denn es ist auch nicht jedermanns Sache, Berge von Menüs mit der Tastatur abzuhacken. Überflüssige Treiber brauchen Sie nicht zu entfernen, ein *rem* am Anfang der Zeile genügt.

autoexec.bat

```
@echo off
PROMPT $p$g
PATH C:\DOS
KEYB GR
```

config.sys

```
device=d:C:\dosC:\himem.sys
dos=high
files=20
```

Wenn Sie mit der amerikanischen Tastaturbelegung umgehen können, kann auch das *keyb gr* entfallen.

Finden Sie diesen Artikel schwer verdaulich und wollten sich schon immer das etwas andere Einsteigerbuch zulegen? Dann sehen Sie sich in Ihrer Buchhandlung, *DOS ist nicht schwer* von B. Ellisen an.

Wenn Ohren Augen machen

Spielen Sie schon seit längerem mit dem Gedanken, sich und Ihren PC um eine Soundkarte zu bereichern? Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, präsentiert *Power Play* einen ausführlichen Test.

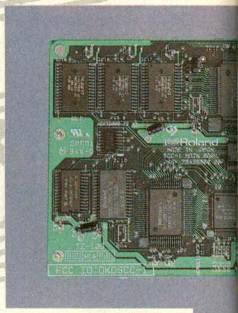
Die Larry-Pioniere der ersten Stunde brachte keine schimmlige CGA-Grafik und keine lustbremsende Ladezeit an den Rand der Verzweiflung: Die Elite der Geschädigten sehnte sich nach der Kreissäge ihres Untermieters zurück und traf sich im lokalen Hörgerätefachgeschäft — das Resultat von schrägsten Kreischgeräuschen des internen PC-Speakers. Das Erlebnis des internen Lautsprechers hat wohl jeder spielbegeisterte PC-Besitzer hinter sich. Nur wenige PC-Musiker konnten ihr Talent auf den beschränkten Möglichkeiten des internen Lautsprecher umsetzen. In der Spielegeschichte gab es einige musikalische Höhenflüge, doch die Masse aller Musikstücke, die aus dem PC-Lautsprecher trötete, brachte den Lauscher auf nur einen Gedanken: "Wie geht das Ding bloß aus?". Oft überhaupt nicht — die Migräneprovokation schlechthin. Da der "Real-Sound" für reine Klänge einfach ungeeignet ist, bleibt die Alternative zur PC-Speaker-Qual — eine Soundkarte. Mit der zunehmenden Verspieltheit der PCs, nahm das Angebot an Soundkarten zu und nicht nur eingefleischte *Wing-Commander*-Piloten wissen es längst: Mit einer anständigen Soundkarte im Slot macht ein zünftiges Spiel doppelt soviel Spaß. Der PC-Markt zeichnet sich durch eine lebhafte Konkurrenz aus, das freut den aufrüstwilligen PC-Besitzer ungemein: Konkurrenz läßt Preise purzeln und belebt das Angebot. Doch ein breites Angebot bringt pfundweise unterschiedliche Standards der verschiedenen Hersteller mit sich. Dadurch trifft die Qual der Wahl der richtigen Soundkarte den Musikliebhaber mit der vollen Dynamik des riesigen Soundkartenmarktes. Bei der Entscheidung für die eine oder andere Soundkarte gibt es eine Menge zu beachten. Doch erst am Tresen des Computerhändlers werden dem ahnungslosen Soundkartenkäufer Schlagworte wie: AdLib, Stimmenanzahl, Midi-Geräte und Multimedia nur so um die Ohren gehauen. Meist entscheidet dann die aktuelle finanzielle Lage den weiteren Gang der Dinge. Also bevor Sie sich in das musikalische Kaufabenteuer stürzen, schließen Sie eine Soundkarte ins Herz.

Aus dem Dungeon schallt es dumpf: Sound ist Trumpf

Ins Ohr gelegt

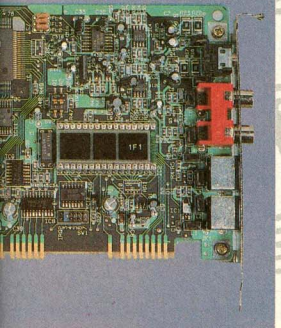
Bevor Sie eine bestimmte Karte ins Auge fassen, überlegen Sie wie Ihre neue Errungenschaft eingesetzt werden soll. Die Kategorie Sonntagspieler wird zur Sozial-Soundkarte, der ambitionierte Vollblutmusiker zur professionellen Synthie-Karte greifen. Die Auswahl ist groß und die Preis- und Leistungsunterschiede beträchtlich.

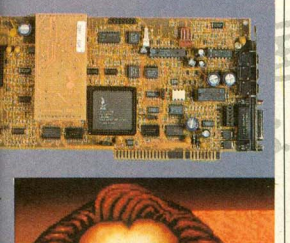
Beim Kauf einer Spiele-Soundkarte sollten Sie nicht nur aufs Geld achten. Nur wenn Sie der Musikspaß nichts kosten darf, ist eine AdLib-kompatible Karte die richtige Wahl. In den buntesten Varianten wird Sie für unter 100 Mark im Fachhandel angeboten. Das akustische Erlebnis beschränkt sich auf reine Musik, also Digi-Effekte wie Sprachausgabe oder knallige Explosionen brauchen Sie nicht zu erwarten. Die Softwareunterstützung des AdLib-Standards ist so gut wie allumfassend. In



Oben: Roland SCC-1
Rechts: Adlib Gold 1000
unten: Thunderboard

der nächsten Klasse sind Sie mit ungefähr dreihundert Mark dabei. Das betrifft die Soundblaster 2.0 und ihre kompatiblen Kollegen. Qualitativ musikmäßig unterscheiden sich die gesammelten Werke der Soundblaster-2.0-Klasse nur unwesentlich. Beachtenswerte Zugaben sind ein CD-ROM-Interface, einmal den Anschluß im Rechner läßt sich das passende CD-ROM-Laufwerk später leicht nachkaufen. Mit den meisten Karten kommt netterweise auch gleich ein äußerst praktischer Joystick-Anschluß ins Haus. Die Soundblaster 2.0 und ihre Kompatiblen sind inzwischen "der" Standard der Spielebranche: unbeschwerter Musikgenuß, Digi-Unterstützung, ein akzteptabler Preis und die totale Unterstützung durch Abwärtskompatibilität zur AdLib-Karte machen die Soundblaster 2.0 zum ungeschlagenen Renner. Achten Sie beim Kauf Ihrer Soundkarte auf Soundblaster-2.0-Kompatibilität, mit dem älteren Standard 1.0 gibt es bei neuen Spielen arge Probleme. Creative Labs holte mit der Sound Blaster Pro zum zweiten Schlag aus, die Vorteile der 500 Marks Karte ist ein Stereoausgang und ein besseres Samplingvermögen. Allerdings nutzen bis jetzt nur wenige Spiele die Eigenschaften der Pro voll aus. Da die Karte abwärtskompatibel zur Soundblaster 2.0 und zur AdLib-Karte ist, sind Sie beim Kauf der Soundblaster Pro auf der sicheren Seite. Stimmen die Prognosen, wird die Soundblaster Pro der nächste große Soundkartenstandard. Erst seit kurzem im Rennen ist der Nachfolger der legendären AdLib-Karte, die AdLib Gold. Mit einem Preis von ungefähr 500 Mark liegt Sie gut im Rennen. Die Hardware der Karte ist hervorragend, das große Manko der AdLib Gold ist die fehlende Unterstützung in Spielen, ob die neue eine breite Softwareunterstützung bekommt ist fraglich. Die Kompatibilität der Karte beschränkt sich auf die klassische AdLib-Karte. Doch wenn sich die Wir-





PC-Soundman
1 Lautstärkeregler
2 Audio Out

Thunderboard
1 Lautstärkeregler
2 Audio Out
3 Audio In
4 Joystick

Sound Galaxy NX
1 Line In
2 Mikrofon
3 Lautstärkeregler
4 Line Out
5 Joystick, MIDI
6 CD-ROM Anschluß

Pro Audio Spectrum Plus
1 Stereo Line In
2 Stereo Line Out
3 Mikrofon
4 Joystick, MIDI
5 CD-ROM Anschluß

AdLib Gold
1 Mikrofon (Mono)
2 Stereo Line In
3 Stereo Line Out
4 Joystick, MIDI
5 CD-ROM Option

SCC-1
1 Ausgang links
2 Ausgang rechts
3 MIDI In
4 MIDI Out

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

· AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA ·

AMIGA (1 MB)

1869	V	64,99
4D Sports Boxing	A	34,99
4D Sports Driving	A	34,99
A320 Airbus	A	86,99
Aces of the great War	A	34,99
Air Support	A	52,99
Bat 2	V	72,99*
Battle Isle	V	64,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Big Box 2	A	59,99
Birds of Prey	A	76,99
Bug Bomber	A	39,99
Bundesliga Manager Prof.	V	59,99
Civilization	V	76,99
Covert Action	A	76,99
Crazy Cars 3	A	52,99
Cruise for a Corpse	V	59,99
Das Boot	A	34,99
Das schwarze Auge	V	64,99*
Der Patrizier	V	64,99
Dung. Mast+Chaos str. back	A	52,99
Dune	V	59,99
Dyna Blaster	A	59,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V	64,99
Epic	A	64,99
Espana '92	A	59,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2	A	71,99
F-19 Stealth Fighter	A	71,99
Fantastic Worlds	A	72,99*
Fire & Ice	A	54,99
Formula One Grand Prix	A	76,99
Global Effect	A	64,99
Great Courts 2	V	49,99
Hägar	V	39,99
Hexuma	V	79,99*
Indiana Jones 3	V	64,99
Indianapolis 500	A	62,99
Jaguar XJ 220	A	52,99
Legend	A	79,99
Legend of Valour	V	72,99*
Leisure Suit Larry 5'	V	64,99
Links (nur mit Festplatte)	A	64,99
Locomotion	V	39,99
Lotus 3 - The Final Challen.	A	52,99*
Lure of the Temptress	V	59,99
Microprose Master Golf	A	76,99
Mad TV	V	64,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mega-Lo-Mania+First Samur.	A	59,99
Might and Magic 3	V	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Oh No! More Lem. Data Disk	A	39,99
Oh No! More Lem. St. Alone	A	52,99
Paramax	A	24,99
Perfect General	V	76,99
Pinball Dreams 2	A	59,99*
Pirates	A	56,99
Plan 9 from Outer Space	V	89,99
Populous	A	24,99
Populous 1 World Editor	A	33,99
Populous 2	A	64,99
Pot Panic	A	24,99
Police Quest 3	V	64,99
Premiere	A	52,99
Racing Masters	A	29,99
Red Zone	A	54,99
Risky Woods	A	56,99
Robin Hood (Conquest)	E	64,99
Sensible Soccer	A	52,99
Shadow of the Beast 3	A	59,99*
Shooting Stars 2	A	26,99
Space Quest 4	V	64,99
Space Max	V	54,99
Special Forces	A	76,99
Sports Collection	A	59,99*
Star Flight 2	A	71,99
Troddlers	A	52,99*
Willy Beamish	A	64,99
Wing Commander	A	86,99
Zool	A	52,99*

IBM PC (VGA)

1869	V	79,99
4D Sports Boxing	A	44,99
4D Sports Driving	A	44,99
A320 Airbus	A	86,99
Aces of the Pacific	A	76,99
Air Commander	A	79,99
A.T.A.C.	A	98,99*
A-Train	A	79,99
Bane of the Cosmic Forge	V	79,99
B 17 Flying Fortress	A	92,99
Bard's Tale Trilogy (1,2,3)	A	86,99
Bard's Tale Constr. Set	A	64,99
Bat 2	V	79,99*
Battle Isle	V	79,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Birds of Prey	A	86,99
Bug Bomber	A	54,99
Buck Rogers 2	V	79,99
Bundesliga Manager Prof.	V	59,99
Civilization	V	92,99
Cruise for a Corpse	V	59,99
D/Generation	A	44,99
Dark Queen of Krynn	V	79,99*
Das Boot	A	44,99
Das schwarze Auge	V	79,99
David Leadbetter's Golf	A	98,99*
Der Patrizier	V	79,99
DO 335 Miss. Disk SWotL	E	36,99*
Dune	V	72,99
Dungeon Master	V	64,99
Dyna Blaster	A	64,99*
Elvira 2: The Jaws of Cerb.	V	79,99
Epic	A	69,99
Espana '92	A	69,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-117 A Nighthawk	A	86,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Mission Disk 1	A	52,99
Fantastic Worlds	A	79,99*
First Samurai	A	59,99
Forge of Virtoe	A	39,99*
Global Conquest	A	92,99
Global Effect	A	76,99
Grand Prix Unlimited	A	64,99
Great Courts 2	V	59,99
Gunship 2000 Miss. Disk	A	52,99
Hexuma	V	79,99*
Indiana Jones 4	V	86,99*
Ishar - Legend of Fortress	A	72,99
Laura Bow 2: The Dagger	V	79,99
Legend of Valour	V	79,99*
Leisure Suit Larry 5	V	79,99
Links 386 Pro	A	92,99
Locomotion	V	54,99
Lure of the Temptress	V	64,99
Mad TV	V	79,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mantis	A	104,99
Might and Magic 3	V	79,99
Might and Magic 4	E	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Pinball Dreams	A	59,99*
Powermonger	A	72,99
Prohecy of the Shadow	V	79,99*
Racing Masters	A	33,99
Risky Woods	A	64,99*
Scenario	V	64,99
Sherlock Holmes	V	86,99
Special Forces	A	86,99
Sports Collection	A	64,99*
Star Trek	A	72,99
Secret Weapons of Luftw.	E	79,99
Ultima 7: The Black Gate	V	92,99
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	A	79,99
Ultima Underworld	A	79,99
Wing Commander 1	A	44,99
Wing Commander 2	V	86,99
WC 2 Special Operations 1	A	39,99
WC 2 Special Operations 2	A	39,99
WC Speech Acc. Pack	A	39,99
WC Deluxe(WC1 + Se.1&2)	A	92,99

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte**. **V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch" **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4").
Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein). Vorbestellungen sind grundsätzlich möglich. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 8,– (per Scheck oder per Banküberweisung Kto. 121 511 69, BLZ 391 501 00, Kreissparkasse Eschweiler) zuzüglich MwSt.
Ab einem Bestellwert von DM 240,– Versand- und Portokostenfrei. Bestellungen aus dem Ausland nur per Vorkasse plus DM 16,– (Eurescheck oder Banküberweisung). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

Inh.: Thomas Klumpp

ren um die AdLib Gold gelegt haben, könnte die Karte ein ernsthafter Konkurent der Soundblaster Pro werden. Der Nobelrenner der Soundkarten ist die Roland LAPC-1 und deren neue Version SCC-1. Die Roland-Karte wird von vielen Spielen unterstützt und bietet nobelsten Musikgenuß. Einziger Nachteil: die Roland hat keinen Digi-Kanal, also entfallen Computerschwätzereien und knallige Digi-Explosionen. Ein weiterer Knaller ist mit ungefähr 900 Mark der hohe Anschaffungspreis, doch wenn Sie schon beim Investieren sind: Der ultimative Perfektionistensound ist ein Duett von Roland-Karte und Soundblaster Pro. Einige Spielefirmen wie Spectrum Holobyte, Origin und Sierra unterstützen diese Edelkonfiguration, ein Hörvergnügen der vierten preislichen und musikalischen Dimension.

Pianissimo

PC-Soundman

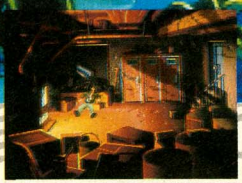
Der PC-Soundman protzt mit einer übergroßen Monsterverpackung in der sich allerlei Soundman-Drumherum tummelt. In der übersichtlichen Verpackung finden Sie: den Soundman, zwei Boxen, einen Kopfhörer, eine Diskette mit einem Windows-Treiber und einem DOS-Abspielprogramm von Musikstücken und sieben deutschsprachige Seiten Handbuch. Als Zugabe gibt es die Spieleklassiker *Logical* und *Rock'n'Roll*. Die Installation des Soundman ist denkbar unkompliziert: Karte in den Rechner stecken und fertig. Für den Sound zeichnet ein FM-Synthesizer-Chip der Firma Yamaha verantwortlich. Der Chip kann mit 11 Stimmen gleichzeitig säuseln.

Piano

Soundblaster 2.0

Die Sound-Blaster 2.0 ist die meistverkaufte Soundkarte. Die Monokarte wird serienmäßig mit einem deutschsprachigen Handbuch, mehreren Disketten und einem Adapterkabel von Cinch auf Klinke ausgestattet. Außer DOS- und Windows-Programmen gehört auch ein Abspielprogramm namens Jukebox, zu den Mitbringseln der Soundblaster 2.0. Der FM-Synthesizer von Creative Labs kann 11 Stimmen erzeugen. Gesampelt wird mit einer Auflösung von 8 Bit bei einer Samplingrate von 15 kHz. Dadurch sind Aufnahmen von Geräuschen und Musik über ein Mikrofon oder einen Audioanschluß möglich.

Soundblaster-2.0-Besitzer können Ihre Karte mit CMS-



Rechts: *Space Quest 4* und *Indy 4* gehören zu den schönsten Musikadventures
Unten: *Falcon Mark 2* unterstützt die Edelkonfiguration von Soundblaster und Roland

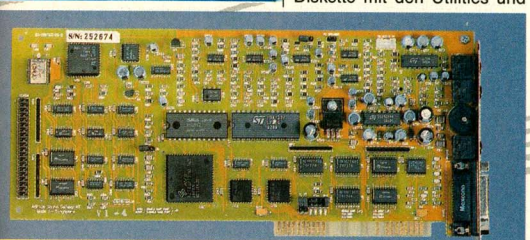
Abgesang

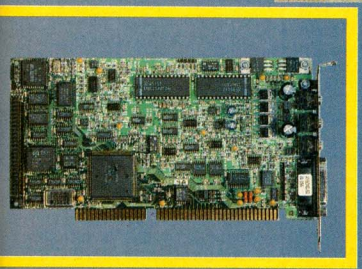
Produkt	PC-Soundman	Soundblaster 2.0	Thunderboard	ATI Stereo F/X	Sound Galaxy NX	Sound Blaster Pro 3.0	Pro Audio Spectrum Plus	AdLib Gold 1000	SCC-1
Preis (ca.)	250 Mark	200 Mark	300 Mark	300 Mark	300 Mark	500 Mark	500 Mark	550 Mark	1000 Mark
Hersteller	Rainbow Arts	Creative Labs	Mediavision	ATI	Aztech	Systems	Creative Labs	Mediavision	AdLib, Roland
Kompatibel zu	AdLib	AdLib, Soundblaster 2.0	AdLib, Soundblaster 1.5	AdLib, Soundblaster 1.5	AdLib, Soundblaster 1.5, Covox, Disney Sound Source	AdLib, Soundblaster 2.0	AdLib, Soundblaster 1.5, Thunderboard	MPC, AdLib, MSC	MPU
Stimmen	11	11	11	11	11	20	20	20	24
Auflösung Sampler	—	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	12 Bit	—
Samplingrate	—	44 kHz Mono	44 kHz Mono, 22 kHz Stereo	44 kHz Mono, 22 kHz Stereo	44 kHz Mono	44 kHz Mono, 22 kHz Stereo	44 kHz Stereo	44 kHz Stereo	—
Ausgangsleistung	1 Watt	4 Watt	2 Watt	2 x 4 Watt	2 x 2 Watt	2 x 4 Watt	2 x 1.2 Watt		
Anschlüsse									
Out	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Line	—	X	—	—	X	X	X	X	—
Mikrofone	—	X	X	X	X	X	X	X	—
MIDI	—	X	—	X	X	X	X	X	X
Joystick	—	X	X	X	X	X	X	X	—
CD-ROM Software	— Treiber, Mac's Opera, Spiele: Logical, Rock'n'Roll	— Treiber, Soundboard, FM-Organ, Sampler Voxkit, Jukebox	— Treiber, Sampler, Pseudospiele	— Treiber, Jukebox, MIDI-Player, Sampler und Editor	— Treiber, Band in a Box, Monolog, Noteplay, Play it by ear	X Treiber, Santa Fe M. Manager, Voice Editor, Talkin Blaster, Jukebox, Mixer, MMPlay	X Treiber, Sequenzer, Music Clip Library, Audio Mate	X Treiber, Sampler, Jukebox, Sampler, Soundtracker	— Treiber, Utilities
Zubehör	Lautsprecher, Kopfhörer	Audiokabel	Audiokabel	Audiokabel, Lautsprecher	Audiokabel, Lautsprecher	Audiokabel	—	Audio-, MIDI-Kabel	Audio-, MIDI-Kabel
Klang	+	++	++	++	++	++++	+++	++++	+++++
Wertung	+	+++	++	++	+++	+++++	++++	+++	++++

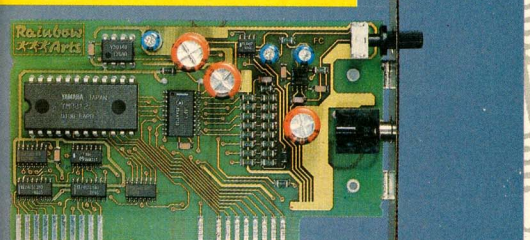
aus. Neben dem knappgehaltenen englischsprachigen Handbuch finden Sie mehrere Disketten. Eine enthält DOS-Programme, die anderen Demoversionen von Spielen. Zugabespiel eins ist *Lemmings*, allerdings nur die ersten vier Levels *Lexi Cross* und eine Demoversion von *Nova 9* komplettiert die fragwürdige Triologie. Die Karte selbst ist mit dem berühmten 11stimmigen Yamaha-Chip und einem A-D-Wandler ausgestattet. Das Thunderboard kann mit einer Samplingrate von 4 bis 22 kHz bei 8 Bit Tiefe arbeiten. Kompatibel ist das Thunderboard zur guten alten AdLib und zur Soundblaster-Karte.

ATI Stereo F/X

Das Ausschütten der ATI-Packung fördert die Karte, eine Diskette mit den Utilities und







Chips aufstocken. Die CMS-Chips helfen der Soundblaster zwar über die Monoschwelle, werden in Spielen aber nicht unterstützt. Die Soundblaster 2.0 ist zum AdLib-Standard kompatibel.

Media Vision Thunderboard

Das "Donnerbrett" nimmt sich neben der Riesenpackung des Soundman nahezu winzig

Treibern, ein englisches Handbuch und zwei kleine Boxen (4 Watt an 8 Ohm) zu Tage. Die Softwareausbeute ist gut: zahlreiche DOS- und Windowstreiber und ein Abspiel- und Aufnahmeprogramm mit dem Na-

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
1869 d	89.50	79.50
AMOS deutsch	-	99.50
AMOS EASY	-	89.50
AMOS 3 D	-	79.50
AMOS Compiler	-	59.50
Abandoned Places d	89.50*	79,50
A-Train	109.50	-
Aces of Pacific d.A.	89.50	-
Addams Family	-	59.50
Ashes of the Empire mit Videocassette	**99.50***	**89.50**
ATAC	89.50*	-
Air Support	-	84,50*
Airbus 320 d	99.50	99.50
Air Warrior Online Flugsimulation, ausschließlich per Modem zu spielen, der absolute Wahnsinn	**89.50**	**79.50**
Amberstar d	89.50	89.50
Another World	79.50	69.50
BAT 2	89.50*	89.50*
B 17 d	109.50	-
Bards Tale Constr.	89.50	79,50*
Battle Isle d	89.50	79,50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50	79.50
Black Crypt d	79.50*	69.50
Buck Rogers 2 d	**89.50**	**a.A.**
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Castles	79.50	69.50
Castles Data	39.50	39.50*
Carriers at War	79.50	-
Civilisation d	109.50	89.50
Conquestador	79.50	79.50
Covert Aetion	99.50	89,50
Centerbase	-	69.50
Crisis in the Cremlin	99.50	99.50*
Dagger of Amon Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o Krynn	79.50	79.50
Darklands	119.50	-
Darkseed	89.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50*
Death Knights of Krynn	79.50	79.50
Discovery	79.50	69.50
Dungeon Master	79.50	a.A.
Dune Wüstenplanet*	89.50	69.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79.50
Epic	79.50	69.50
Eye of Beholder d	89.50	79.50
Eye of Beholder 2 d	89.50	89.50
Falcon 3.0 D	109.50	-
Falcon 3.0 Mission 1	**59.50**	-
Fighter Command	69.50	69.50
Gateway	79.50	-
Global Effect d	89.50	79.50
Global Conquest	**99.50**	-
Gobliiins	79.50	69.50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Grand Prix Unlimited	79.50	-
Gunship 2000	**109.50**	**a.A.**
Gunsh. 2000 Scenario	**59.50**	**a.A.**
Heroes of the 357th	89.50	-
HUMANS	69.50	69.50
Hong Kong Mahjong	89.50	-
Hook d	89.50	69.50
Indiana Jones 4 d	89.50	-
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar d	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
John Madden Footb	-	69.50
John Madden Footb 2	69.50	-
Kings Quest 4	99.50	79.50
Kings Quest 5 d	99.50	79.50
Legend	79.50	69.50
Lemmings 2	89.50*	69.50*
Leather Godesses 2	99.50	-
Links d.A.	89.50	89.50
Links 386 pro d.A.	**109.50**	-
Lotus Esprit 3	-	**59.50**
Lord of the Rings	89.50	79.50

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Esprit 2	-	59,50
Lotus Esprit 3	-	79,50*
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Temptress	**89.50**	**69.50**
Mad TV d	89.50	79.50
Mad TV Data d	29.50	29.50
Mantis	119.50	-
Microprose G. Prix d	a. A.	89,50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Might & Magic 4	99.50*	-
Monkey Island 1 d	89.50	79.50
Monkey Island 2 d	89.50	89.50
Moonstone	69.50*	a.A.
Myth	-	59.50
Paperboy 2	69.50*	59.50
Patrizier d	89.50	79.50
Paladin 2 d	79.50	69.50
Patton Strikes Back	89.50	79,50*
Perfect General	89.50	89.50
Pinball Dreams	a. A.	59,50
Plan 9 from Outerspace mit Videocassette	**89.50**	**79.50**
Planets Edge d	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Popolous 2 plus	-	**89.50***
Powermonger	89.50	79.50
Prophecy of Shadows	79.50	-
Quest for Glory 3 e	79.50	a.A.
Race Drivin	69.50	69.50
Railroad Tycoon d	99.50	89,50
Realms	79.50	69,50
Rex Nebula	99.50	a.A.
Robin Hood SIERRA	89.50	79.50
Scenario STARBYTE	69.50	69.50
Sensible Soccer	-	59.50
Shadowlands	69.50	69.50
Sherlock Holmes d	99.50	a.A.
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89,50
Space Max	-	89.50
Space Quest 4 d	79.50	79,50
Special Forces	99.50	89.50
Star Trek 25. Anniv.	89.50	-
Steel Empire	69.50	69.50
Stone Age	69.50	59.50
Striker	-	59.50
Super Tetris	99.50	84.50
Spellcasting 301	**79.50**	-
Spelljammer	109.50*	-
S.W.O.T.L.	**89.50**	-
S.W.O.T.L. DO 332	**49.50**	-
Task Force	109.50*	-
Theatre of War	**79.50**	**a.A.**
Titus the Fox d	69.50	59,50
Treasure Savage Front.	79.50	79.50
Ultima 7 deutsch	**109.50**	-
Ultima 7 Datadisk	**49.50**	-
Ultima Underworld	89.50	-
Uncharted Waters	129.50	-
Vengance of Excalibur	79.50	69.50
Vikings		79.50
Vroom	-	59.50
Vroom Data	-	49.50
Warriors of Relyne	69.50*	69.50
Willy Beamish d.A.	89.50	79,50
Wing Commander	**59.50**	**89.50***
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Wrestlemania WWF	69.50	59.50
X-Copy Tools	-	**84.50**

Ladenpreise können variieren.

Riesenauswahl in Versand und Laden

AT-BUS-Festplatte für AMIGA incl. 16 Bit Controller, Gehäuse und dt. Handbuch, komplett Anschluß - fertig installiert, bis 8 MB Aufrüstbar
105 MB/0 MB RAM 998.-
105 MB/2 MB RAM 1.198.-

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA

512 KB intern A500 Uhr/Akku	**79.-**
1 MB intern A500 PLUS	**129.-**
2 MB RAM A 600	**389,-**
ACTION REPLAY MK3 A500	**189.-**
ACTION REPLAY MK3 A2000	**249.-**
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	**169.-**

Wir führen Komplettlösungen zu mehr als 250 Programmen

THRUSTMASTER
Feel it

Flight Control	**189.50**
Weapon Control	**189.50**
Rudder Control	**279,50**

HAMO liefert außerdem - zuverlässig und bequem - auch alle andern feinen Sachen -die das Computern schöner machen

Advanced GRAVIS Joysticks

der Allerbeste	schwarz	**89.95**
für AMIGA und PC	transparent	**99.95**

Wir sind **MAGIC MUSIC** Partner:
Roland Hard und Software stets vorführbereit in unserem Ladenlokal III

ROLAND LAPC-1, dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	**989.-**
Soundblaster 2.0	229.-
Soundblaster Pro 3.0	399.-

Wir liefern Topaktuell und schnell CD Rom Software, mehr als 200 Titel sofort lieferbar - Sonderliste unbedingt anfordern: z.B.
Wing Commander 2 und Ultima Underworld auf einer CD-Rom nur DM 119.50

Service - unser zweiter Name - **HAMO** oHG Meier & Röseges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-.
Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
FAX: 02162 30091 BTX: *HAMO#
>Händleranfragen gegen Gewerbenachweis erwünscht!<
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

Das Einsteiger-Trainings-Erfolgs-Programm

So einfach geht das.
Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem PC-Einsteiger wird ein informierter PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette - Ihre Wissensbasis für die Zukunft:
Helmut Sydekum, Die ersten Stunden am Computer.
1991, 78 Seiten, inkl. 3,5"- und 5,25" Disketten
ISBN 3-877**91-199**-4

Ihr Grundwissen über Hard- und Software:
Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe, Zusatzgeräte, Funktionsweisen:
Arthur Dickschus, Rund um den PC.
1992, 240 Seiten, ISBN 3-877**91-268**-0

5202-1

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

men Windat gehören zur Serienausstattung. Auch die ATI musiziert mit dem 11-Stimmen-Yamaha-Chip. Der A-D-Wandler kann auch in Stereo sampeln. Kompatibel ist die ATI zur Sound-Blaster-und zur AdLib-Karte.

Mezzoforte

Soundblaster Pro 3

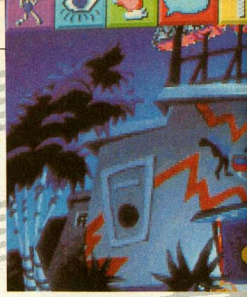
Die unscheinbare Schachtel der neuen Generation ist mit der 16-Bit-Steckkarte, zwei hervorragenden deutschen Handbüchern, mehreren Disketten und einem Adapterkabel von Chinch- auf Klinkenstecker gefüllt. Zu den schnuckligen Programmen, die der Soundblaster Pro beiliegen, gehört eine Multimediadatenbank für DOS der, daneben gibt es jede Menge Windows-Programme. Die Sounblaster Pro glänzt mit einem neuen Yamaha-Chip, der Synthesizer-Chipsatz wird kurz OPL3 genannt. Dadurch ist die Soundblaster Pro in der Lage, 20 verschiedene Instrumente gleichzeitig zu intonieren. Der unverzichtbare A-D-Wandler kann auf der Soundblaster Pro auch in Stereo sampeln, die Samplingraten liegen zwischen 4 und 44,1 kHz bei 8 Bit. Die Karte hat ein CD-ROM-Interface. Die Soundblaster Pro ist AdLib- und zum kleinen Soundblaster-Standard kompatibel.

Pro Audio Spectrum Plus

Im Pro Audio Pack finden Sie die 16-Bit Karte, ein umfangreiches, englischsprachiges Handbuch, zwei Disketten die DOS- und Windows-Programme enthalten. Die Installation erfolgt nicht über Jumper sondern über Software. Die Media-Vision-Karte hat ebenfalls den Yamaha-Chip auf der Platine, der OPL3-Chipsatz sorgt für einen knalligen Sound. Dem kleinen Bruder der Pro Audio Spectrum Plus genügt ein 8-Bit-Slot. Aus dem großen Topf der verschiedenen Soundkarten unterstützt die Pro Audio Spectrum den Soundblaster, in den per Programm umgeschaltet werden muß, und den AdLib-Standard.

AdLib Gold

Die AdLib Gold düste wie ein Geisterfahrer durch die Fachpresse. Nach härteren Finanzkapriolen hat die kanadische Firma nun doch noch Geldgeber gefunden, um die neue AdLib auf den Markt zu bringen. Zum Lieferumfang der AdLib Gold gehört ein hervorragendes englisches Handbuch, drei Disketten mit Treibern und Musik-Utilities für DOS und Windows 3.1. Wie die Soundblaster Pro wurde auch die AdLib Gold mit dem Yamaha-OPL3-Synthesizer-Chipsatz belohnt. Neu ist der A-D-Wandler, der im Bereich von 4 bis 44,1 kHz, mit 8-Bit- bis 12-Bit-Tiefe in vollem Stereo sampeln kann. Dazu wurden der AdLib Gold verschiedene Misch- und Rauschunterdrückungsfunktionen mit auf den Weg gegeben. Per Huckepackkarte ist die AdLib Gold Surround-Sound fähig. Durch einen bei AdLib erhältlichen Zustatzbaustein wird die AdLib Gold 1000 CD-ROM anschlußfertig. Die im Anrollen begriffene AdLib Gold 2000 ist mit einem kompletten CD-Connector ausgestattet. Kompatibel ist die AdLib Gold nur zum alten AdLib-Standard.

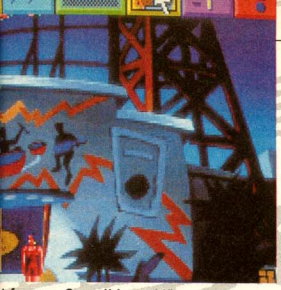


Origin's *Wing Commander 2* intonie

Forte

SCC-1

Die SCC-1 ist das Nachfolgemodell der legendären LAPC-1/MT-32 Serie. In der knallgelben SCC-1 Packung finden Sie die 8-Bit-Karte, ein heftartiges Handbuch, nobel eingetütete Disketten, ein MIDI-Kabelset und zwei Cinch-Cinch Kabel. Im Gegensatz zu den anderen Testkkandidaten hat die Roland keinen FM-Synthesizer-Chip, sondern arbeitet mit fertigen Sampels. Die SCC-1 verfügt über 317 fertige Grund-



t famose Soundblasterklänge

klänge, die vom Klavier bis zum Hubschrauberrotor reichen, 9 verschiedene Schlagzeuge und eine Spezial-Effekt-Sektion. Durch die eingebauten Spezialeffekte (Hall, Chorus) können die fertigen Grundklänge modifiziert werden. Dank eines Roland-Spezial-Chipsets können bis zu 24 Stimmen gleichzeitig erklingen. Die Karte ist durch und durch eine echte MIDI-Karte und genügt auch professionellen Musikwünschen. Kompatibel ist die SCC-1 (bis auf die Effektsektion) zur LAPC-1/MT-32 Reihe. Leider wird gerade bei Spielen die inkompatible Effektsektion genutzt, die bei Schüssen, Rotorgeräuschen usw. arg verzerrt. Trotzdem wird die SCC-1 langfristig die alte LAPC-1 auch im Spielesektor ablösen.

Tips & Tricks

Wenn Interrupt und DMA-Kanal Ihnen nichts sagen, bauen Sie Ihre Karte am besten mit Originalkonfiguration ein. Falls Sie Probleme mit anderen Hardwarebausteinen Ihres Systems bekommen, wird Ihnen eine entsprechende Fehlermeldung präsentiert. Schließen Sie Ihre Soundkarte an einen richtigen Verstärker an! So können Sie die Lautstärke direkt am Verstärker ändern und sparen den oft beschwerlichen Griff hinter den Recher. Außerdem ist der akustische Unterschied zu den mitgelieferten Boxen unüberhörbar. Erkennen nur bestimmte Spiele Ihre Karte nicht: Überprüfen Sie die Größe Ihres freien Hauptspeichers, viele Spiele kürzen bei Speicherplatzproblemen als erstes den Sound. Rufen Sie das Setup oder Install File Ihres Spiels auf und überprüfen Sie den korrekten Eintrag im Soundkartenmenü. Lucasarts Spiele wollen es oft ganz genau wissen, starten Sie das Spiel mit dem entsprechenden Kürzel Ihrer Karte. Immer mehr Soundkarten gehen mit Windows Multimedia Hand in Hand. Nutzen Sie zur Installation gleich die Windows-Disketten, für die meisten Karten sind die Treiber beim Original-Windows dabei. Der Anschluß des CD-ROM-Laufwerks wird meist wild vom Hersteller gestaltet, erkundigen Sie sich bei Ihrem Fachhändler, ob das entsprechende Laufwerks-Fabrikat zu Ihrer Soundkarte paßt.

Kleines Akustikum

AdLib
Eine der ersten PC-Soundkarten, inzwischen veraltet aber von so gut wie allen Spielen unterstützt.

DAC
Ist das Synonym für *Digital Analog Converter*, wandelt analoge Signale eines Mikrofons in digitale Computerdaten um.

FM
Bedeutet Frequenz-Modulation und ist eine Form der Tonerzeugung die direkt in den Operatoren der Soundkarte erzeugt wird.

MIDI
Ist die Abkürzung für *Musial Instrument Digital Interface*. MIDI ist der Standard für Software und Hardwareschnittstellen in der Musikszene. Damit sind sämtliche Anschlußleitungen, Kommunikationsprotokolle zum Datenaustausch MIDI-fähiger Geräte definiert.

Sampling
Beim Sampling werden analoge (normale) Geräusche in digitalisierte (Daten) umgewandelt, die im Computer weiterverabeitet werden können.

Sampling-Rate
Ist die Geschwindigkeit der aufnehmbaren Tonimpulse. Die Maßeinheit der Sampling-Rate ist kHz: 22 kHz bedeuten, daß 22000 Informationen pro Sekunde verarbeitet werden. Je höher die Sampling-Rate und je größer die Bit-Tiefe, desto besser ist die Qualität der Sample-Daten.

Soundblaster
Ist der am meisten verbreitete und unterstützte Standard für Spiele, die mit digitalisierten Geräuschen (Sprache, Explosionen) arbeiten.

Computerworld

Neo Geo
Super Nes
Mega Drive
Gameboy
PC-Software
Amiga (auch Reparaturen, Ersatzteile, Zubehör)

Individuelle Softwareerstellung!

Versand per NN oder Vorkasse plus 9,- Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten
Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 09 11/44 76 62

09 11/43 74 74

Traum-Preise für Top-Spiele
Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie JETZT!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.Nr.	Titel			PC 3,5 o. 5,25 DM	Amiga DM
7.613	Secret of Monkey Island II		dt.	89,50	89,50
7.623	Indy 4	Vorb. mögl.	dt.	92,50	89,50
7.633	Epic		dt.	89,50	87,50
7.643	1869		dt.	98,00	-
7.653	The Summoning		dt.	95,50	-
7.663	Aces of Pacific		dt.	94,00	-
7.673	Global Effect		dt.	94,50	79,50
7.683	The Legend of Kyrandia	Vorb. mögl.	engl.	92,50	89,50
7.693	Sim Ant		dt.	95,00	90,00
7.703	Mad TV		dt.	70,00	70,00
7.713	Plan 9		dt.	89,00	-
7.723	Popolous II		dt.	-	82,50
7.733	Might & Magic		dt.	70,00	70,00
7.743	Heart of China		dt.	82,50	78,50
7.753	Civilization		dt.	95,50	84,50
7.763	More Lemmings		dt.	69,50	69,50
7.773	Wing Commander 2		dt.	94,50	-
7.783	Der Patrizier		dt.	89,00	79,00
7.793	Eye of the Beholder 1 oder 2		dt.	70,00	70,00
7.803	Ultima 7		dt.	95,50	-
7.813	Darkseed		dt.	92,50	-
7.823	Soundblaster		dt.	229,00	-

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 8,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 20,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/OK, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Die Werften bieten auch kleinere Reparaturen an.

1869

Da kracht die Takelage: In *1869* handeln Sie, was der Laderaum hergibt und kommen zudem noch in den Genuß einer lückenlosen Geschichtslektion.

Das 19. Jahrhundert — eine Zeit großartiger wirtschaftlicher Erfolge und herber politischer Umbrüche. Das britische Empire blüht, die europäische Wirtschaft boomt, Kolonien im restlichen Teil der Welt werden gnadenlos ausgebeutet und bringen dementsprechend rasante Profite. Es ist die Zeit der großen Segler, der Klipper, aber auch der aufkommenden Dampfschiffahrt, die sich allerdings erst nach der Eröffnung des Suezkanals *1869* durchsetzen konnte.

Max Design aus Österreich griff sich dreißig Jahre des vergangenen Jahrhunderts und bastelte aus ihnen eine äußerst ansprechende Wirtschaftssimulation mit geschichtlichem Hintergrund für bis zu vier Spieler. In *1869* durchleben Sie als Reeder sämtliche geschichtlichen Ereignisse der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und werden sogar mit den politischen und wirtschaftlichen Auswirkungen derselben konfrontiert.

Anno 1854 tauchen Sie in einer Hafenstadt mit etwas Geld in den Taschen auf. Zuerst sollte mit dem kleinen Startkapital ein gebrauchtes Schiff gekauft, dann eine Mannschaft angeheuert und anschließend losgeschippert werden. Wie gewöhnlich, liegt das Geheimnis des großen Geldes im Handel. Jeder Hafen bietet die typischen Waren der Region. Dementsprechend läßt sich zum Beispiel Baumwolle günstig in New Orleans, Kakao billig in Rio und Edelholz preiswert in Luanda einkaufen. Die größten Profite schlagen natürlich dann zu Buche, wenn die Ladung in Ländern verkauft wird, die auf die mitgebrachten Waren angewiesen sind. So braucht man in Rio Maschinen, in Mocambique Werkzeug und in Liverpool Luxuswaren wie Edelholz, Elfenbein oder Wein.

Ist genug Geld gesammelt, darf eine Werft mit dem Bau eines nächsten Schiffes beauftragt werden. Die Schiffstypen variieren dabei, ähnlich wie die Preise, von Werft zu Werft. Außerdem kommen im Verlauf des Spiels neue, modernere Schiffstypen hinzu. Während der Bauzeit wird in der Kneipe um die Ecke die Mannschaft

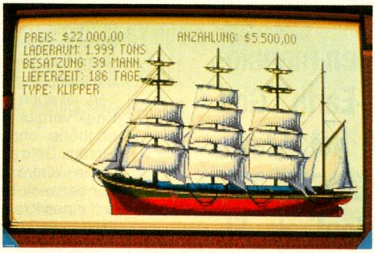
Zeitungsmeldungen informieren den Spieler über das aktuelle Weltgeschehen

Die dreigeteilte Seekarte fungiert als Hauptmenü: Ein Klick und Sie werden über die Häfen informiert.

Abwechslungsreich: Jeder Händler hat sein eigenes Outfit, und sein ganz persönliches Warenangebot.

angeheuert. Dabei stehen Sie vor der Wahl, entweder eine unerfahrene, aber preiswerte Mannschaft anzuheuern oder echte Seebären aufs Schiff zu holen, die jedoch nach dementsprechend kräftiger Heuer verlangen. Die Kneipen dienen aber auch als Informationsquelle. Hat man den harten Jungs erst mal ein, zwei Runden spendiert, werden sie gesprächig und lassen sich teils wertvolle Informationen aus der Nase ziehen. Des weiteren darf in den Kaschemmen der Bau eines eigenen Handelsstützpunktes mit Warenlager in Auftrag gegeben werden. Der obligatorische Bänker fehlt ebenfalls nicht — ohne ausreichend Grundkapital (Schiffe, Waren, Geld) darf an einen Kredit jedoch nicht einmal gedacht werden. In einer animierten Zwischensequenz werden Sie dann kurzerhand rausgeworfen. Kommuniziert wird übrigens überall mittels anklickbarer Sätze — ähnlich wie bei Lucasfilm-Adventures.

Ihre Hauptaufgabe in *1869* besteht darin, möglichst viel Geld zu verdienen und im Endeffekt der Welt erfolgreichster Reeder mit riesiger und modernster Schiffsflotte zu sein. Um mit Erfolg zu handeln, bedarf es einer peniblen Routenplanung. Erstens sollten Sie sich im klaren sein, was Sie wo verkaufen wollen, um genügend Gewinn aus dem Geschäft zu schlagen. Des weiteren sind die Überfahrtszeiten von herausragender Bedeutung. Zum einen verlieren einige Waren recht schnell an Wert — sie werden sozusagen schlecht (Früchte, Tee, Baumwolle). Zum anderen warten auf den Gewinner der berüchtigten Teerennen riesige Preisgelder. Der Weg zu den gewünschten Häfen wird mittels Maus über Wegpunkte angeklickt. Winde und Strömungen spielen neben Schiffszustand und der Besatzung eine große Rolle. Jahreszeitlich bedingte Sturm- und Flautenregionen sind ebenfalls enthalten. Bei stürmischer See nimmt Ihr Schiffchen, je nach Güte der Besatzung, des Schiffsrumpfes und der Takelage, unterschiedlich viel Schaden, der im nachhinein auf Werften repariert werden muß. Um dem Vorzubeugen, bieten die Werften kleine "Durchsichten" an. Geraten sie hingegen in eine Flaute, kostet das natürlich wertvolle Zeit und Geld (Heuer).

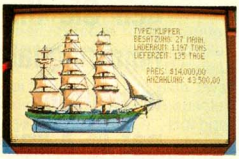


Die Auswahl an Schiffstypen ist riesig. Von dem kleinen Küstensegler bis zur Viermastbark und dem Dampfschiff ist alles dabei.

Um jedoch die ganz fetten Gewinne einzustreichen, begibt sich der risikofreudige Spieler in Krisenregionen. Per Zeitungsmeldung bleiben Sie immer auf dem Laufenden, was das Weltgeschehen betrifft. So kann man insbesondere mit Waffen großartige Geschäfte in Bürgerkriegsgebieten machen. Das Risiko, daß eine der Bürgerkriegsparteien Ihr Schiff hochnimmt, die Besatzung an die Wand stellt und die Ware plündert ist jedoch stets präsent. Ähnlich läuft der Hase, wenn Sie eine Seeblockade durchbrechen wollen. Mit etwas Glück machen Sie das Geschäft Ihres Lebens. Andernfalls wird Ihr Schiffchen kurzerhand zu den Fischen geschickt. Ungefährlicher geht's zur Zeit der großen Auswanderungswelle in die USA zu. Als Passagierschiffe bringen Ihre Segler einen nicht unbedeutenden Gewinn.

Gesteuert wird *1869* mit der Maus, wobei die Weltkarte als Hauptmenü fungiert. Per Mausklick auf den gewünschten Hafen erscheinen alle nötigen Icons. Zwischendurch darf natürlich jederzeit der Spielstand gespeichert werden.

KNUT GOLLERT



Tips & Tricks

— Daten, besonders von fernliegenden Häfen, sollten auf jeden Fall notiert werden.

— Brechen in einem Land, in dem Sie ein Lager unterhalten, Unruhen aus, ist dieses sofort zu räumen.

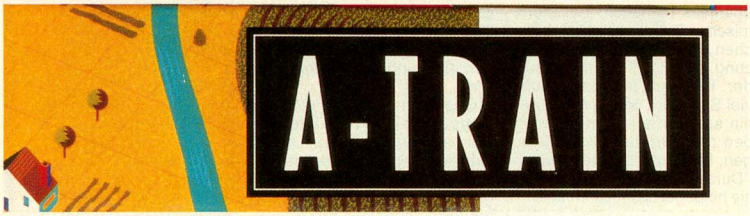
— Die Werften in L.A. und Macao erstellen keine Neubauten, sondern führen lediglich Reparaturen aus. Gebrauchte Schiffe gibt's dort besonders preisgünstig.

— Baumwolle, Gewürze und Tee verderben schnell. Deshalb nur schnelle Schiffe segeln, die Mannschaft hart rannehmen und das Boot bei Bedarf vorher instandsetzen lassen. Die Waren nie lange lagern.

— Bevor Sie sich in gefährliche Gebiete wagen (Unruhen, Kriege), sollte auf jeden Fall abgespeichert werden.

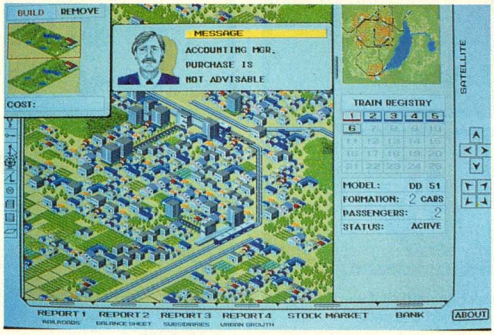
I • N • F • O

Titel:	**1869**
Hersteller/Anbieter:	Max Design
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er, VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er, VGA, Festplatte, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Monochrom:	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Seekarten, 2 Zeitungen anno 1869
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

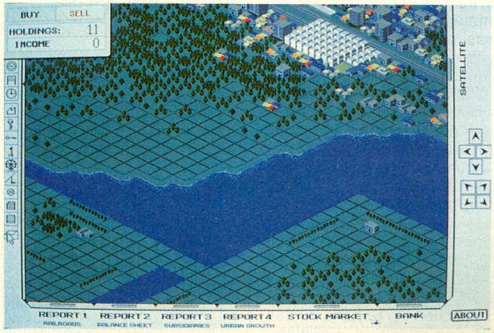


Sie sind von Sim-City begeistert und haben monatelang mit Sim-Earth Gott gespielt? Jetzt hat Maxis etwas Neues für Sie: Zeigen Sie Ihr Talent als Finanzmagnat, Eisenbahnunternehmer und Städteplaner in A-Train.

Im Gegensatz zu anderen Eisenbahnsimulationen wie zum Beispiel *Locomotion* oder *Railroad Tycoon* bietet A-Train zusätzlich finanztechnische und soziologische Komplexität. Es besteht aus sechs verschieden Spielen, sprich Szenarios. Im ersten Szenario haben Sie ein kleines Bauerndorf in einer unbebauten, ländlichen Umgebung vor sich, an dem eine Bahnlinie vorbeiführt. Ihr Startkapital beträgt fünf Millionen Dollar. Ziel ist, eine ausgewogene Großstadt zu schaffen und möglichst viel Kapital anzuhäufen. Dazu bedienen Sie sich der Eisenbahn. Sie legen Strecken, kaufen Züge und errichten Gebäude. Zuerst ist es wichtig, die Balance zwischen Personen- und Rohstofftransport zu halten. Die von Ihnen gebauten Häuser müssen bewohnt werden, um Gewinne abzuwerfen. Ebenso sollten die verkehrenden Züge ausgelastet sein. Ein Schlüsselpunkt sind die Bahnhöfe, die Sie an den Strecken errichten. Davon stehen zwei zur Auswahl: Ein kleiner Bahnhof, der wenig Geld kostet, aber seine Funktionen für Güter- und Personentransport erfüllt und ein großer Hauptbahnhof, von dem aus sich nach einiger Zeit, abhängig von der Besiedelung, sogar Straßen bilden. Das "A" und "O" zum Erzielen von Gewinnen ist die alte Regel "billig kaufen, teuer verkaufen". Auch hier existieren zwei Möglichkeiten. Sie errichten Gebäude an günstigen Stellen und erhalten beim Verkauf oft das Mehrfache des Baupreises, oder Sie spekulieren an der Börse. Die dritte Möglichkeit der Geldvermehrung sind Ihre Züge. Durch strategisch geschickten Einsatz und vor allem mit einem ausgeklügelten Fahrplan können Sie Gewinne einfahren. Nebenher laufen Uhr und Kalender. Diese haben grundlegenden Einfluß auf Ihre Geschäfte. Sind Sie beispielsweise Besitzer eines Skigebietes, werden Sie damit nur im Winter Geld machen, gehört Ihnen ein Golfplatz, verdienen Sie im Sommer. Drei besondere Stichtage sollten Sie nie aus dem Blickfeld verlieren: Am 1. April wird die zu zahlende Steuer festgelegt, am 1. Juni ist sie fällig. Am 1. Juli werden Ihnen, sofern Sie Aktionär sind, Dividenden ausbezahlt. Wollen Sie also investieren, sollten Sie dies möglichst vor dem 1. April tun, um Ihre Gewinne zum Zeitpunkt der Steuererhebung möglichst klein zu halten. Einkommen wird mit etwa 50 Prozent besteuert, für Besitz zahlen Sie nur zwischen fünf und zehn Prozent. Wollen Sie über Ihre Verhältnisse leben, ist auch das möglich. Die Bank vergibt Kredite in Millionenhöhe ohne Sicherheiten. Für das Geld sollten Sie jedoch einen einträglichen Verwendungszweck haben. Die Laufzeit eines Kredits beträgt nämlich maximal drei Jahre und es müßte schon ein Finanzwunder geschehen, um den Kredit und die horrenden Zinsen rechtzeitig zurückzahlen zu können. Noch eine Bemerkung zum Aktiengeschäft: Bedenken Sie bei Ihren Spekulationen, daß Käufe und Verkäufe von großen Aktienpaketen den Aktienindex beeinflussen.

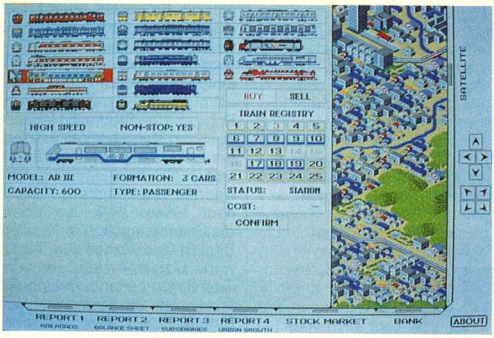


Sechs verschiedene Szenarien stehen zur Wahl, und damit sechs unterschiedliche Aufgaben.



Börsenspekulationen gehören zum Geschäft

Die fünf anderen Szenarien sind vorgefertigte Städte, in denen neue Aufgaben auf Sie warten: In einer Küstenstadt optimieren Sie die Bahnlinien und die Populationssituation, das dritte Szenario zeigt wie das erste eine kleine Siedlung, doch haben Sie weit weniger Geld zur Verfügung. In Szenario vier sind Sie sofort auf Kredite angewiesen, um Ihre städteplanerischen Aktivitäten in die Tat umzusetzen. In den Aufgaben fünf und sechs geht es um die Reorganisation der bestehenden Verhältnisse. Ein primäres Ziel sollte die Schaffung eines "Selbstläufers" sein, das heißt, Sie erzeugen ein System, in dem Sie ohne weiteres Zutun Geld verdienen oder zumindest nichts verlieren. Dies gelingt Ihnen durch gut organisierten Bahnbetrieb. Der Gewinn aus den Bahnlinien sollte die Verluste durch die Eigentumssteuer ausgleichen. Auf übersichtlichen Pulldown-Menüs erhalten Sie alle Informationen über Ihre finanzielle Situation, die zu erwartende Steuer, die Rentabilität Ihrer Bahnlinien und Immobilien sowie die Börse und die Bank. Praktisch ist das "Quick Menu", auf dem Sie durch einfaches Anklicken von Icons Züge und Immobilien kaufen, Strecken legen, den Fahrplan bestimmen und die Züge steu-

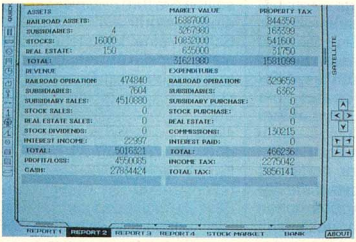


Züge kaufen Sie im "Rolling Stock Market"

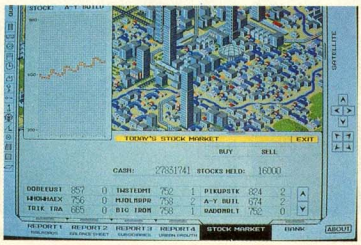
ern. Um die Übersicht komplett zu machen, wurde auch an "Satellite Menu", über das Sie einerseits den ganzen Landstrich überblicken und andererseits die Auslastung Ihrer Züge kontrollieren können. Die Züge werden in vier Kategorien eingeteilt: Es gibt Schnellbahnen und Nahverkehrszüge, die mit einer Non-Stop-Option ausgestattet sein können. Non-Stop-Züge müssen nicht an jedem Bahnhof halten. Die Personenzüge unterscheiden sich auch in der maximalen Passagierzahl. Ebenso verhält es sich mit den Güterzügen, nur stehen hier zwei verschiedene Ladekapazitäten zur Verfügung. Optisch ist A-Train schön und funktionell aufgebaut. Die Landschaft sehen Sie in "45-Grad-Perspektive" von schräg oben, wahlweise mit animierter Palette, das heißt durch Verändern der Farben werden die Tageszeiten Tag, Abend, Nacht und Morgen stimmungsvoll dargestellt. Mit den Jahreszeiten wechseln ebenfalls die Farben. Sogar an die im Herbst und im Frühling vorbeiziehenden Zugvögel wurde gedacht. Als kleinen Gag sehen Sie an Weihnachten sogar Santa Claus mit seinem Rentierschlitten über die Landschaft flitzen. Die Geschwindigkeit, mit der die Zeit abläuft, ist einstellbar. Der Maximalwert richtet sich nach der Geschwindigkeit Ihres Rechners. *JAN BARYSCH*

Tips & Tricks

Speichern Sie den Spielstand immer ab, bevor Sie eine größere Investition tätigen. Erweist sich das gekaufte Objekt nicht als gewinnbringend, können Sie den alten Spielstand laden und etwas anderes versuchen. Speziell, wenn Sie an der Börse spekulieren, sollten Sie den Spielstand etwa alle drei bis vier Tage zwischenspeichern. Um an einem Börsenkrach, der etwa alle anderthalb Jahre einmal vorkommt, zu verdienen, ist dies die optimale Methode. Halten Sie sich Baugrundstücke an günstgen Positionen, zum Beispiel in Bahnhofnähe frei. Haben die Bewohner erst selbst ein großes Gebäude auf dem Grundstück errichtet, haben Sie keinen Zugriff mehr. Achten Sie immer darauf, daß Sie nicht auf einer Strecke Züge unterschiedlicher Geschwindigkeiten einsetzen. Die Differenz der Fahrzeiten läßt sich zwar durch einen Fahrplan ausgleichen, die teuren Hochgeschwindigkeitszüge haben dann aber zu lange Wartezeiten. Um gute Stellen für Bauvorhaben zu finden, planen Sie die Straßen, die sich von den großen Bahnhöfen aus bilden ein. Geschäftsgebäude und Mietshäuser amortisieren sich an Straßenkreuzungen schnell. Verzichten Sie, wenn möglich, auf Weichen und Kreuzungen. Die Strecken sollten kurz sein, optimal ist eine Streckenlänge, auf der ein Zug elf, 23, oder 47 Stunden für eine Rundfahrt benötigt. Die Wartezeiten sind dann extrem kurz, das Eisenbahngeschäft rentabel. Falls die Stadtbevölkerung einen Park anlegt, ist dieses Grundstück für Sie offiziell verloren. Sie können es nicht mehr kaufen — es sei denn, Sie legen Schienen darauf. Diese entfernen Sie natürlich sofort wieder und kommen auf diese Weise doch noch zu dem ersehnten Grundstück.



Das Ziel: Ein ausgewogenes Metropolis.



A-Train ist komplett über Pull-down-Menüs steuerbar

I • N • F • O

Titel:	**A-Train**
Hersteller/Anbieter:	Artdink/Maxis
Zirka- Preis: 120 Mark	
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er AT 10MHz, 640K RAM
Empfohlen:	386 25MHz, VGA, Soundblaster, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
"Monochrom":	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	gut
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

A·C·E·S OF THE PACIFIC™

Der *Red-Baron*-Nachfolger hat das Zeug zum Klassiker: Edelgrafik, knackige Missionen und furiose Luftgefechte zeichnen die neue Dynamix-Simulation aus.

Schon einmal sorgte die kalifornische Firma *Dynamix* unter den Computerpiloten für helle Aufregung. Ihr *Red Baron* flog rund um den 1. Weltkrieg und begeisterte mit einem actionhaltigen, unkomplizierten und trotzdem realistischen Flugverhalten. Mit *Aces of the Pacific* begibt sich Dynamix ein weiteres Mal auf historische Pfade.

Am 7. Dezember 1941 war die *U.S. Pacific Fleet* auf einen weiteren schläfrigen Sonntag eingestellt. Als die ersten Sonnenstrahlen blinzelten, startete 200 Meilen nördlich von Pearl Harbour die erste Welle japanischer Jäger von ihren Flugzeugträgern. In zwei Gruppen geteilt, flogen sie den ersten Angriff der japanischen Luftwaffe auf die völlig ahnungslosen Amerikaner. Der Eintritt Japans in die Geschichte des 2. Weltkrieges kostete die amerikanische Flotte an diesem Tag 18 Schiffe und 177 Flugzeuge. Mehr als 2400 Menschen starben im Bombenhagel. Allein 1100 bei der Explosion des Schlachtschiffes Arizona, deren Flammen 200 Meter in den Himmel schossen. Der Pazifik wurde endgültig zum Kriegsschauplatz. Die Entfernung der beiden Staaten durch den gewaltigen Ozean ließ nur zwei Waffensysteme zu, Schiffe und Flugzeuge.

Die Simulationsprofis von *Dynamix* nahmen sich des martialischen Szenarios mit penibler Genauigkeit an. Das 200 Seiten starke, englischsprachige Handbuch, geht mit Originalfotos und Dokumenten von Zeitzeugen umfangreich auf die Geschichte des Pazifikkrieges ein. Für Flugeinsteiger sind die Grundzüge des Fliegens praktisch erklärt, eingeschlossen physikalische Hintergründe und taktische Hinweise bei einer Begegnung mit feindlichen Maschinen. Der dritte wesentliche Teil des Handbuches sind die technischen Daten der simulierten Flugzeuge.

Das Spieldesign schließt sich nahtlos an den Vorgänger *Red Baron* an. Wenn Sie sich in der Flugsimulation des 1. Weltkrieges wohlfühlten, können Sie problemlos aus dem Fokker Dreidecker in die Zero steigen.

Das 3-D-System des Pazifikepos wurde weiter verfeinert und damit setzt *Aces of the Pacific* dem etwas überholten Polygon-Verfahren noch einmal die Krone auf. Eine hohe Genauigkeit der dargestellten Objekte und die hohen Geschwindigkeiten lassen die fehlende Bitmap-Grafik verschmerzen. Auf dem Weg vom Polygon zum Bitmap ist jedoch auch bei Dynamix der Anfang gemacht: Denn die Flugzeuge setzen sich zwar noch aus Polygonen zusammen, doch nach einem Treffer schlagen die Flammen schon in feinster Bitmap-Qualität aus dem Triebwerk. Geblieben sind die von *Red Baron* bekannten Lichteffekte und die verschiedenen Tageszeiten. Eingeschlossen der Nachtflug, bei dem Sie unter einem lauschigen Sternhimmel fliegen.

Für Einsteiger und Überflieger gibt es Einzelaufträge, für fortgeschrittene Piloten einen "Campaign"-Modus. Auf Wunsch steuern Sie Ihre Maschine auf amerikanischer oder japanischer Seite. Der Ferne Osten bietet dabei die Wahl zwischen Marine und Luftwaffe. Unter dem amerikanischen Sternenbanner können Sie für die US-Air Force, die US-Navy oder die Marine Corps fliegen. Die Art der Einheit bestimmt den späteren Einsatzort und die Flugzeugtypen. Die Einzelaufträge lassen gezieltes Training der verschiedenen Auseinandersetzungen zu. Für frischgebackene Piloten ist der Trainingsmode gedacht, hier kann wirklich nichts passieren und ein erster Rundflug in aller Ruhe absolviert werden. Sind Sie über dieses Stadium hinaus, sollten Sie Ihre Fähigkeiten bei einem Angriff auf Bodenziele, Schiffe, eine komplette Flugstaffel und die Abwehr oder der Verteidigung von Bombern festigen. Als geschichtsträchtige Zugabe gibt es historische Missionen, in denen auch der Angriff auf Pearl Harbour und der Kampf um die Midway Inseln rekonstruiert werden kann. Falls Sie sich besonders fit fühlen, können Sie sich mit einem

Die Landung auf einem Flugzeugträger

Jede Maschine hat ein anderes Cockpit

berühmten Fliegeras des 2. Weltkrieges im Luftkampf messen. Die "Single"-Missionen gewähren Ihnen größtmögliche Bewegungsfreiheit. Je nach Mission, bestimmen Sie Geschicklichkeit und Flugzeugtyp der Teilnehmer. Schönwetterpiloten und Freunde einer klaren Sicht können ihre meteologischen Fähigkeiten bei der Wetterwahl ausspielen.

Der "Campaign"-Modus bietet ein komplettes Kriegsszenario. Die verschiedenen Missionen werden zufällig ausgewählt, passen sich aber dem Kriegsgeschehen an. Der Pilot kann eine Mission bestenfalls ablehnen, ein Tuning des Wetters oder gar des Feind-IQ ist nicht möglich. Mindestens von

Umfangreiche Optionen machen Aces einsteigerfreundlich

Zahlreiche historische Missionen stehen zur Auswahl

Das Kampfgebiet im Überblick

der Startpiste müssen Sie Ihre Maschine mit der Hand wegbringen, was mit wenigen Tastengriffen geschafft ist. In luftigen Höhen nimmt Ihnen der Autopilot die Arbeit ab. Deshalb erst einmal oben, kann kaum etwas schiefgehen, der Autopilot versetzt Sie augenblicklich zum nächsten Wegpunkt, vorausgesetzt, es gibt während des Fluges keine Feindberührung. Da Sie selten allein fliegen, können Sie sich per Funk mit Ihren Computerkollegen über die aktuelle Lage austauschen. Als Staffelführer haben Sie das Kommando und geben Angiffs- oder Fluchtbefehle aus. Sind alle gestellten Aufträge abgehakt, kann die Mission ohne Landung beendet werden. Wurden Sie unsanft vom Himmel geholt, können Sie die Mission wiederholen. Vom erfolgreichen Abschluß der Mission hängen nicht nur Auszeichnungen oder Beförderungen, sondern auch die Versetzung in eine andere Einheit ab.

Fliegen Sie also kontinuierlich mies und schießen lieber auf eigene als auf feindliche Maschinen, werden Sie sich bald in einer Stümperstaffel

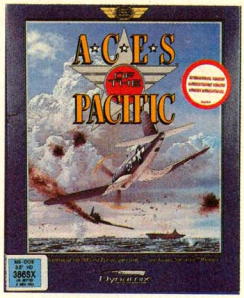
Grafik pur: Die 3-D Objekte sind hochdetailiert

wiederfinden. Legen Sie Ihre Aufgaben mit Bravour ab, werden Sie mit Orden überschüttet und nach einigen Missionen an der Seite berühmter Flugkoryphäen fliegen. Die Vergabe von Orden und die Beförderung auf höhere Dienstränge erfolgt nach einem Berechnungssystem, das sich aus dem Schwierigkeitsgrad ergibt. Dieser Realismusfaktor läßt sich spielübergreifend in einem Zehn-Punkte-Menü einstellen. Je nach Motivation können Sie die Beschädigung Ihres Flugzeuges zulassen, mit unbegrenztem Treibstoff und Munition fliegen, die Intelligenz der Gegner absenken und die Auswirkung des Wetters auf Ihr Flugzeug einstellen.

Jeder Flug wird über seine gesamte Länge automatisch aufgezeichnet. Ist Ihre Mission beendet, können Sie den Film auf Ihrer Festplatte abspeichern. Der ausgezeichnete Filmeditor gestattet es Ihnen, die Mission aus zahlreichen Blickwinkeln zu verfolgen. Sind Sie mit dem Ausgang des Films unzufrieden, können Sie den Film zur Simulation machen und als normalen Flug fortsetzen. Für Übereifrige werden einige Vorführfilme mitgeliefert. Der gewissenhafte Pilot steuert seine Maschine am besten mit einem guten Joystick, zur unkomplizierten Menübehandlung ist eine Maus am besten geeignet.

Aces of the Pacific kann sich mit jeder aktuellen Flugsimulation messen. Piloten, die zum unbeschwerten Fliegen nicht die Öldruckanzeige des Seitenruders brauchen, sei *Aces of the Pacific* uneingeschränkt empfohlen.

CHRISTIAN V. DUISBURG



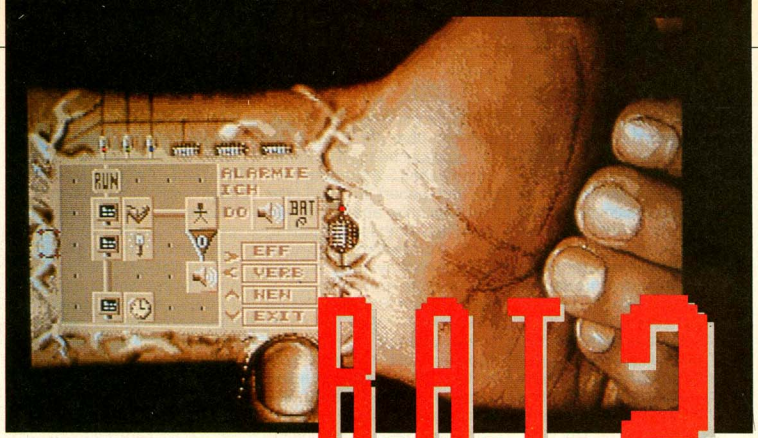
Tips & Tricks

Neueinsteiger sollten zu jedem Schwerpunkt eine Einzelmission fliegen, belanglos begonnene Karrieren enden meist auf dem Pilotenfriedhof. In den Einzelmissionen läßt sich hervorragend mit dem Schwierigkeitsgrad experimentieren. Hat man seine Stärken und Schwächen herausgefunden, läßt sich die Karriere sehr viel besser an. In den Grundoptionen kann man ruhigen Gewissens den Treibstoff limitieren.

Fliegen Sie nie einen Bomber direkt von hinten an, einen Jäger nie direkt von vorn. Üben Sie das Abwerfen von Torpedos unbedingt in den Einzelmissionen. Beim Landen auf Flugzeugträgern ist der Einsatz des Seitenruders günstig. Wenn Sie als Staffelführer eingesetzt sind, vergessen Sie nicht, Ihren Kollegen den Angriffsbefehl zu geben.

I • N • F • O

Titel:	**Aces of the Pacific**
Hersteller/Anbieter:	Dynamix
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	Festplatte, 640 KB, VGA
Empfohlen:	386-25 MHz, VGA, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
Adlib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	gut
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt



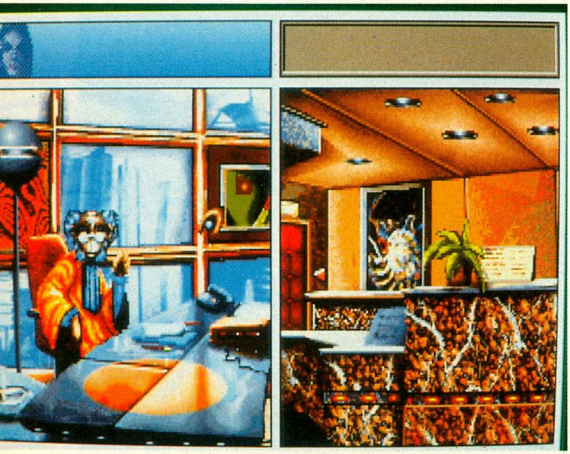
B.A.T. 2

Cybertech und Zukunftsdetektei sind die Schlagworte: Ermitteln Sie als Agent des Bureau of Astral Troubleshooting in den Weiten des Weltalls.

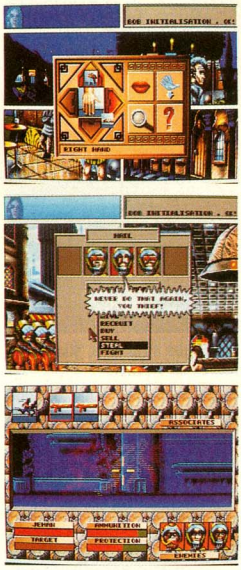
Im Büro für interstellare Ärgerbeseitigung, kurz B.A.T, ist die Hölle los. Im allgemeinen Trubel des futuristischen Kartellamts, das versteckt als Geheimorganisation der Erde ermittelt, haben Sie als Superagent einen sicheren Arbeitsplatz. Doch bevor Sie den Anspruch auf Ihre Altersversorgung antreten können, gilt es, eine der brisantesten politischen Affairen des Planeten Shedishan aufzuklären.

Anfang des 22. Jahrhunderts ist die Lage der Bevölkerung nicht besser als in der Gegenwart: Die Welt wird von Wirtschaftskriminalität und korrupten Politikern beherrscht. Ein Übermulti, die Koshan-Organisation, riß das Monopol von Echiaton 21 an sich. Echiaton 21 hat in der High-Tech Gesellschaft von *B.A.T. 2* die Bedeutung von Gold, wobei das begehrte Metall nur auf dem Asteroiden Bedhin 6 geschürft werden kann. Die Eigentumsverhältnisse der Goldgrube lagen in den Händen des Großplanetenbesitzers, dem Kaiser von Shedisan. Eigentlich kein Problem, doch wenn Kaisern das nötige Kleingeld fehlt, verkaufen sie auch mal alte Erbstücke. So dachte auch der Kaiser von Shedisan und verjubelte den wertvollen Planeten in Form von 500 Wertpapieren an die größten Firmen der Galaxis. Die Koshan-Gruppe machte ihre Hausaufgaben und kaufte durch Holdings und krumme Tricks die Mehrheit der Aktien. Mit der Aktienmehrheit hat nun die mysteriöse Gruppe die gesamte Echiaton 21 in der Hand: Ein totales Monopol. Ihre erste Aufgabe als Agent ist, die Echiaton 21 Aktien wieder aus den Händen des Mogelmultis zu reißen.

Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, entscheiden Sie sich für einen eigenen Traumagenten oder für einen Instantagenten von der Stange. Wenn Sie selbst bauen, investieren Sie eine bestimmte Anzahl von limitierten Punkten in verschiedene Eigenschaften Ihres Helden: wahlweise in einen muskulösen oder in einen eher intellektuellen Vertreter. Ist Ihnen ein überlebensfähiges Modell gelungen, können Sie Ihren Selfmade-Agenten trainieren. Dabei werden Eigenschaften, wie Kraft, Intelligenz, Lebenswille, Waffenkunde, Charisma und Geschicklichkeit gefördert. Ist Ihr Agent endlich rundum vollständig durchtrainiert, stürzen Sie sich unter dem Decknamen Jehan Menassi ins Shedishan-Abenteuer. Sie beginnen Ihre Ermittlungsarbeiten in Roma 2, eine der Metropolen von Shedisshan. Die Welt, in die Sie eintauchen, ist komplex genug, um das vollständige Leben einer Großstadt zu simulieren. Das Flair der Millionenstadt fängt bei den City-Transportmitteln an und endet bei der lokalen Polizei. Ein Klick, und Sie unterhalten sich mit einem bis sechs der multikulturellen Einwohner. Begegnen Sie einem Menschen oder den mehr oder weniger intelligenten Shedishan-Affen, können Sie per Menü verschiedene Handlungen ausführen. Nichts geht über eine lockere Zukunftsplauderei, und haben Sie sich erst einmal ausgesprochen, können Sie Ihren Gesprächspartner um den ein oder anderen Gegenstand erleichtern. Gelingt es Ihnen, mit einem einfachen Diebstahl eines Gegenstandes habhaft zu werden — das Spektrum reicht dabei von Pommestüten und Cola-Dosen bis zu High-Tech-Waffen — können Sie Ihrem Gesprächspartner sein ehemaliges Eigentum gleich wieder verkaufen. Gefährlich wird es für Sie, wenn Ihr Gegenüber merkt, daß Sie ihm seine eigenen Sachen wieder verscherbeln. Nach einer kurzen Warnung, geht es dann bleihaltig zur Sache. Im Kampfmodus, den man auch selbst vom Zau-

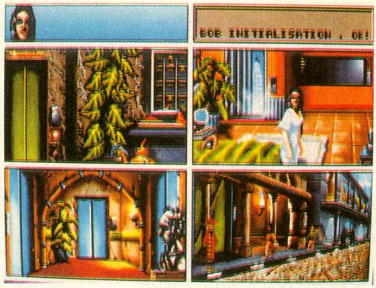


Grafik einer neuen Dimension, der Bildschirm fenstert sich auf

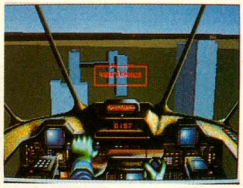


Ein Gespräch mit den Einwohnern kann zu Auseinandersetzungen führen

Übeltäter Nummer 1: die Kashon INC



Erste Information gibt es bei Eurer Kontaktfrau



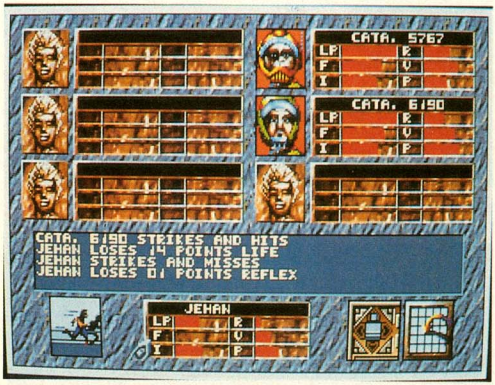
Mit dem High-End-Gleiter rasen Sie durch die Stadt

ne brechen kann, entscheiden Sie sich grundsätzlich zwischen einem Strategie- oder einem Actionkampf. Fällt die Wahl zugunsten der Strategie, müssen Sie die Kraft Ihres Agenten richtig einschätzen, wird es Ihnen zu heiß, können Sie immer noch die Flucht ergreifen. Den Kampfablauf bekommen Sie in Form von Texten dargestellt. Im Actionmodus geht es knalliger zur Sache: In einer abgegrenzten Kampfzone sehen Sie eine scrollende Häuserwand. Ihr Gegner huscht als eine Art Schattenbild vorbei, und Sie versuchen, mit den Waffen, die Sie mühsam gekauft oder gestohlen haben, den Bösewicht zu beharken. Bevor Sie Ihre Mitmenschen jedoch niedermetzeln, sollten Sie überlegen, ob Sie Ihren Gegenüber nicht rekrutieren wollen. Auf diese Weise läßt sich eine kleine Party zusammenstellen, deren Mitglieder Ihnen im Kampf zur Seite stehen.

Das Grausen einer modernen Großstadt ist der Verkehr. Zwischen den verschiedenen Stadtteilen jetten Sie mit einem Hyper-Taxi oder einem kleinen Gleiter. Beide Transportmittel werden selbst gefahren, beziehungsweise geflogen. Haben Sie Orientierungsprobleme, oder ist Selbstfahren nicht Ihr Ding, mieten Sie sich gleich einen Chauffeur dazu. Der bringt Sie prompt an Ihr Ziel, will aber bezahlt werden. Wie jedem guten Agenten des B.A.T, wurde Ihnen mit der letzten Blinddarmoperation ein kleiner Freund und Helfer eingebaut: B.O.B. Wobei B.O.B. nicht nur die Funktion einer Armbanduhr übernimmt, sondern als organischer Biocomputer ständig über Ihre inneren Bedürfnisse im Bilde ist. Von B.O.B. erfahren Sie, ob Sie hungrig, müde oder durstig ist. Damit nicht genug, denn als Körperkontrollwächter kann B.O.B. auch dopen. So lassen sich Nervenstimulanzen oder gesichtsverändernde Präparate aktivieren. Das Größte für jeden High-Tech-Fan: B.O.B. läßt sich individuell programmieren. Mit der Maus klicken Sie einen Basic-ähnlichen Strukturplan zusammen, den Sie beliebig editieren können.

Das wichtigste Eingabemedium von *B.A.T. 2* ist die Maus. Sie klicken sich mit ihrer Hilfe auf die bequeme Art durch die Cyberpunk-Welt. Die Steuerung ist denkbar einfach: Je nachdem, welche Stellen Ihr Mauspfeil in den Grafiken trifft, verwandelt er sich in bestimmte ausführbare Symbole. Bei Ausgängen wird der Mauszeiger zu einem Pfeil. Treffen Sie auf einen der zahlreichen Passanten, präsentiert sich ein knallrotes Lippenpaar, treten Sie in Kontakt mit einem lokalen Händler, erscheint ein Tauschsymbol. Ein besonderes Lob haben die *B.A.T.-2*-Grafiken verdient, die softig animiert und in einem Neocomic-Stil gezeichnet sind. Als Spielenovum hat das Soundmodul *Marc-13* erstmals seinen Auftritt. An die parallele Schnittstelle angeschlossen, funktioniert das Modul nicht nur als Dongle, sondern auch als (fast) vollwertige Digi-Soundkarte.

CHRISTIAN V. DUISBURG



Der Kampfbildschirm des Strategieteils

Tips & Tricks

Das gesamte Spiel lebt vom Diebstahl, deshalb sollte Ihr erster Blick immer abzockbaren Kleinigkeiten gelten. Beim Griff in fremde Taschen nicht zu weit gehen, eine Warnung sollte Ihnen genügen. Es bringt nichts, auf Biegen und Brechen zu stehlen, werden Sie doch in einen Kampf verwickelt, erledigen Sie Ihren Gegner oder ergreifen Sie die Flucht.

Wenn Sie mit den Verkehrsmitteln auf Roma 2 unterwegs sind, sollten Sie aus Kostengründen auf einen Chauffeur verzichten.

Als erstes suchen Sie Sylvie Hadfort auf, ihr Hotel ist im dritten Bild hinter dem Bahnhof. Hier bekommen Sie Ihre Checkkarte und weitere Instruktionen. Treiben Sie sich in der Stadt herum und besorgen sich wichtige Kleinigkeiten wie ein Videophon. Dann geht es zum Informationszentrum, anschließend klappern Sie die einzelnen Vorstandsmitglieder der Koshan-Gruppe ab.

I • N • F • O

Titel:	**B.A.T. 2**
Hersteller/Anbieter:	UBI-Soft
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286-12 MHz
Empfohlen:	386-25 MHz
Grafikmodi:	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
Adlib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	nein
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	mittel
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	Handbuch, Dongle
Fummelfaktor:	einfach

CRISIS IN THE KREMLIN

Die Rache des Politbüros: *Crisis in the Kremlin* legt das Schicksal der Sowjetunion in Ihre weisen Hände.

Das Jahr 1985 wird in die Geschichte eingehen. In diesem Jahr betritt ein Mann die Bühne der internationalen Politik, der wie kein anderer zuvor die geopolitische Landkarte verändern wird: Michael Gorbatschov. Das relativ unbekannte Mitglied des Politbüros tritt die Nachfolge von Konstantin Tschernenko an, letzter der alten Betonköpfe aus der Machtklicke um Leonid Breschnev. Bald kennt man auf der ganzen Welt Wörter wie "Glasnost" und "Perestroika". Der eiserne Vorhang hebt sich und in den osteuropäischen Ländern setzt eine nicht aufzuhaltende Liberalisierung ein.

Der Rest ist längst Geschichte. Die Sowjetunion existiert nicht mehr, der Kommunismus liegt in den letzten Zügen und Gorbatschov vermarktet seine Memoiren gewinnbringend im Westen. Genug Stoff für Bücher, Filme und Computerspiele.

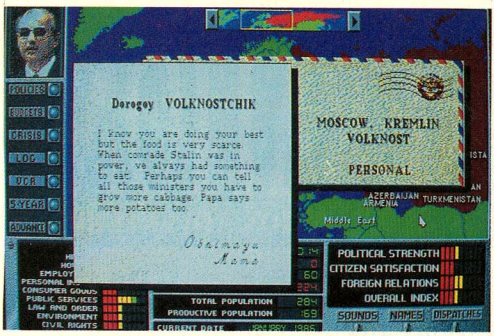
Bei Spectrum Holobyte spürte man rechtzeitig den Atem der Geschichte und programmierte ein Strategiespiel um die Ereignisse im Politbüro. *Crisis in the Kremlin* beginnt im Jahr 1985. Der Diktator ist tot, es lebe der Diktator. Wenn Sie schon immer einmal in die Fußstapfen der sogenannten Großen dieser Welt steigen wollten, haben Sie jetzt Gelegenheit dazu. Sie kümmern sich entweder als Hardliner à la Stalin, als Reformkommunist oder als Nationaldemokrat à la Jelzin um die Geschicke der Sowjetunion. Im Gegensatz zum richtigen Leben, fristen Sie nicht als kleiner Parteikader Ihr Dasein, sondern steigen gleich voll ein und werden zum Generalsekretär der KPDSU gewählt. Doch selbst die Macht eines kommunistischen Halbgottes ist beschränkt: Wenn Ihre Aktionen Politbüro und Armeeführung mißfallen, droht ein Putsch und ein Erholungsurlaub in Sibirien.

Ihre wichtigsten Aufgabe als Parteiboß ist neben dem Aufstellen eines tragfähigen Budgetplans die Festlegung einer durchgängigen Parteilinie. Sie entscheiden, ob in den Bereichen des öffentlichen Lebens ein liberaler oder konservativer Kurs gefahren wird. Lassen Sie z.B. bei den Medien die Zügel schleifen, müssen Sie sich nicht wundern, wenn die Schreiberlinge Mißstände im Land anprangern. Unser Rat: Ein Memo an den KGB, und die aufmüpfigen Knaben werden still.

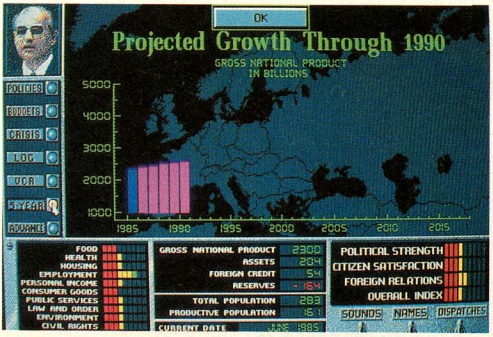
Alle Macht dem Volk — die ganze Sowjetunion im Überblick.

Budgetplanung: Hier hilft nur noch ein Taschenrechner.

Was schreibt die internationale Presse über uns?



Auch schon besser gelacht: Der letzte Witz.



Hoffentlich bricht der Fünfjahresplan nicht zusammen.

Heikel ist der Umgang mit den Finanzen des glorreichen Sowjetstaates. Auf einem detaillierten Budgetplan legen Sie für alle Bereiche der Wirtschaft das Ausgabenvolumen fest. In jedem Fall wird von den zuständigen Stellen ein Vorschlag gemacht, den man zumindest in der Anfangsphase beherzigen sollte. Wer allzu oft den zahlreichen Politschranzen wiederspricht, ist die längste Zeit Generalsekretär gewesen. Extravagante Alleingänge können Sie sich erst dann leisten, wenn Sie vom Volk geliebt werden und genügend Unterstützung erfahren.

Alle staatstragenden Aktionen werden auf einer großen Übersichtskarte der Sowjetunion ausgeführt. Da das russische Reich zu groß für Ihren kleinen Monitor ist, darf der asiatische Teil auf Wunsch in Sichtweite gescrollt werden. Balkendiagramme am unteren Bildschirmrand informieren über den Zustand Ihres Landes, das eigene politische Gewicht und das Bruttosozialprodukt. Immer wenn Sie mit Maus oder Tastatur in das Geschehen eingreifen, erscheint ein Menü und Sie klicken Ihre Entscheidungen einfach an. Zögern Sie nicht zu lange mit Ihren Befehlen, die Spielzeit läuft unerbittlich ab. Wie in einer Planwirtschaft nicht anders zu erwarten, werden in Zeiten von nationalen Krisen alle Entscheidungen von Ihnen getroffen. Streiken die Bergleute im Kohlerevier, liegt es an Ihnen ob der KGB tätig wird, die Armee ausrückt oder ein Vertreter der Regierung in Verhandlungen mit den Streikenden tritt.

Um in den geschichtlichen Irrungen und Wirrungen nicht verloren zu gehen, sammelt das Programm alle wichtigen Informationen, Statistiken und Zeitungsmeldungen in einem Ordner. Zusätzlich wird auf Wunsch ein detaillierter Fünfjahresplan aufgestellt, aus dem man Rückschlüsse auf die eigenen Regierungpolitik ziehen kann. Wenn Ihnen das an Information nicht reicht, dann erfreuen Sie sich an digitalisierten Fernsehnachrichten. Acht Minuten echte Nachrichten-Clips des amerikanischen Senders CNN werden geboten. Zusätzlich laufen die aktuellen Meldungen von TASS, UPI oder ADN auf einem kleinen Fernschreiber ein. Zu allem Überfluß werden Sie mit Dossiers vom KGB und anderen Regierungsstellen überhäuft. Um das Maß vollzumachen, meldet sich die liebe Mutter aus der heimatlichen Provinz und gibt gute Ratschläge.

Das Ziel von *Crisis in the Kremlin* liegt auf der Hand: Bleiben Sie an der Macht! Keine leichte Aufgabe, in diesem mit Satire und Informationsfluten gesegnetem Irrenhaus.

VOLKER WEITZ

Tips & Tricks

— Immer mit der Ruhe: Möchten Sie Ihre Politik ändern, dann gehen Sie langsam und in kleinen Schritten vor. Geringfügige aber stetige Änderungen werden von den anderen Fraktionen in den meisten Fällen nicht bemerkt. Ein plötzlicher Wandel ist der sicherste Weg für eine Fahrkarte nach Sibirien.

— Nichts ist umsonst. Jede noch so kleine Änderung kann die größten Auswirkungen haben. Beachten Sie genau die Strategiecharts in der Anleitung.

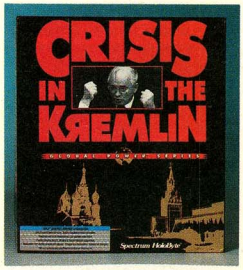
— Runter mit dem Militärbudget. Da hilft kein Heulen und kein Zähneknirschen. Die Burschen sind unproduktiv, kosten eine Menge und sind ein stetiger Unsicherheitsfaktor.

— Verbessern Sie die Qualität der Produkte. Fördern Sie Wissenschaft und Technik, verbessern Sie die ausländischen Kontakte und treiben Sie Industriespionage.

— Exportieren Sie um Himmels willen! Sie brauchen Devisen.

— Steigern Sie die Produktion. So steigt das Bruttosozialprodukt des nächsten Jahres.

— Lassen Sie die Sklaven arbeiten. Rauf mit der Wochenarbeitszeit der Werktätigen. Für ein paar Monate ein probates Mittel, um die Produktion zu steigern. Merke, ein guter Kommunist arbeitet nur etwa halb so viel wie etwa ein Japaner.



I • N • F • O

Titel:	**Crisis in the Kremlin**
Hersteller/Anbieter:	Spectrum Holobyte/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte
Empfohlen:	AT (12 MHz), Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

D/GENERATION™

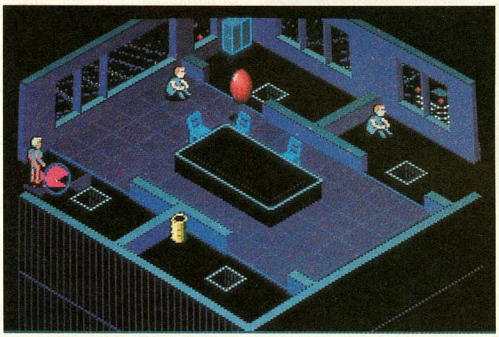
VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE

Bio-Alarm im Wolkenkratzer: Stoppen Sie die genetischen Experimente eines multinationalen Konzerns.

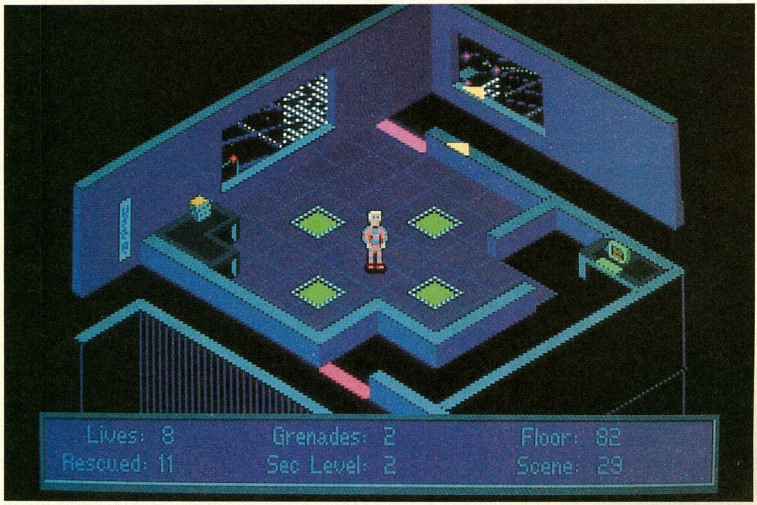
Wir schreiben den 26. Juni 2021. Ort: Singapur. Zeit: 14.20 Uhr. Bio-Alarm. Wovor Wissenschaftler und Zukunftsforscher seit langem warnen, wird Wirklichkeit. In den Labors des international arbeitenden Genoq-Konzerns bricht der Notstand aus. Künstliche Wesen, ursprünglich für den militärischen Einsatz gezüchtet, brechen aus und nehmen die Angestellten als Geiseln. Die oberen zehn Stockwerke des Gebäudes sind hermetisch von der Außenwelt abgeriegelt, die Menschen sitzen hoffnungslos fest. Sofort läuft ein geheimer UNO-Plan an. Sollte sich die Lage nicht in den nächsten zehn Stunden klären, wird eine Bomberstaffel in Marsch gesetzt, und ganz Singapur dem Erdboden gleichgemacht.

Hier kommen Sie ins Spiel: Als unfreiwilliger Held, der eigentlich nur ein Päckchen abliefern wollte, landen Sie im 80. Stockwerk des Konzerngebäudes. Kaum haben Sie das Vorzimmer zur Macht betreten, schließt sich eine Sicherheitstür und das Abenteuer kann beginnen. Zehn Stockwerke und 120 Räume vollgepackt mit Rätseln, Feinden und tückischen Fallen warten auf Sie.

Ihre bunte Spielumgebung wird aus isometrischer Sicht, schräg von oben dargestellt. Störende Mauern, die die Sicht versperren, sind dankenswerterweise vom Programmierer in halber Höhe abrasiert worden. Im Gegensatz zu Feinden können Sie so den Stand der Dinge jederzeit überblicken.



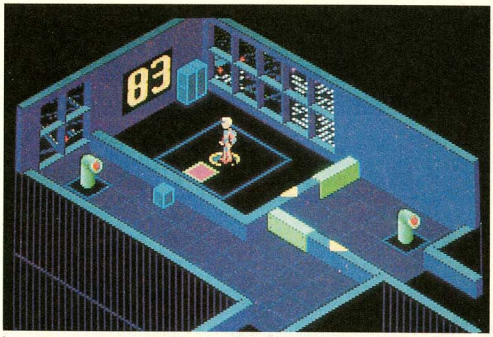
Hier wartet eine Geisel auf Rettung.



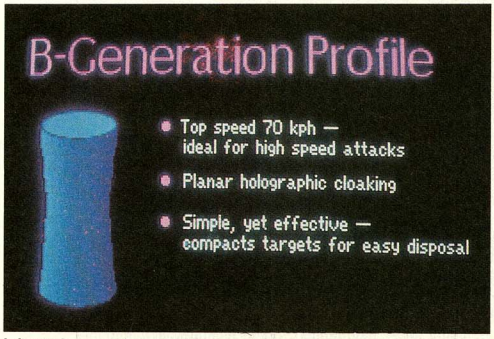
An futuristisch abstrakten Grafiken herrscht kein Mangel.

Ihr kleiner Pixelheld wird entweder mit wenigen, überschaubaren Tastaturkommandos oder einem analogen Joystick durch sein gefährliches Leben gesteuert. Um seine Lage etwas zu verbessern, haben die Spielgötter bereits im zweiten Raum eine handliche Laserwaffe versteckt, mit der Sie nicht nur Bio-Mutanten vom Bildschirm entfernen, sondern auch Schalter bedienen. Ebenso nützlich erweist sich die Waffe beim Entschärfen der zahlreichen Fallen. Da einige dieser Nettigkeiten mit einem magischen Auge ausgelöst werden, genügt oft ein wohlgezielter Treffer, um die Linse zu trüben und den Weg zu sichern. Im Laufe Ihres Abenteuers werden Sie auf drei stationäre Mordinstrumente treffen. Sogenannte "Trakker" rotieren in der Zimmermitte. Betreten Sie im falschen Moment den Raum, wird automatisch ein Schuß ausgelöst und Ihr Held verliert eines seiner fünf Leben. Zusätzlich sorgen starkstromführende Bodenplatten und bewegliche Plasmabarrieren für Kurzweil. Mit dem nötigen Geschick sind aber auch diese Hindernisse problemlos zu schaffen.

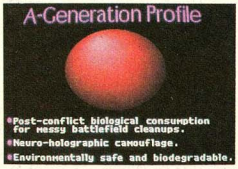
Anders ist die Lage, wenn Sie auf einen der Bio-Mutanten treffen. Vier unterschiedlich gefährliche Arten machen die Stockwerke unsicher und können nur durch gezielten Laserbeschuß außer Gefecht gesetzt werden. Die erste Monsterart, auf die Sie treffen, ist ein roter Gummiball, der Sie bei Berührung verschluckt. Bio-Generation zwei sind blaue Zylinder, die nichts besseres zu tun haben, als Sie unangespitzt in den Boden zu stampfen. Generation drei, der Gipfel der Frechheit kann sich in unbelebte Gegenstände verwandeln und im rechten Augenblick auf den Helden losgehen. *D/Generation* schließlich, ist ein streng geheimer Prototyp, dem Sie erst auf der letzten



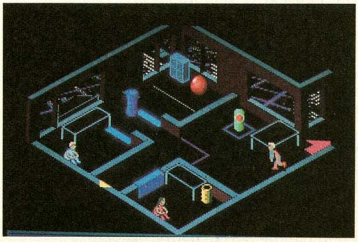
Laser an — Tür auf. Zutritt auf unkonventionelle Art.



Informationen gefällig? Kontakt mit dem Computersystem.



Ein Virus der ersten Generation — relativ harmlos



Oft hilft nur exaktes Timing und ein sicheres Auge.

Etage begegnen. Um die Lage vollends undurchsichtig zu machen, öffnen sich einige Bereiche der Stockwerke nur mit den passenden Schlüsseln, die natürlich irgendwo in der Etage versteckt sind. Zusätzlich finden Sie ab und zu kleine Bomben, mit denen Sie Hindernisse wegsprengen können. An defensivem Material sind Uhren, die für kurze Zeit die Gegner verlangsamen, und Schutzschilder im Angebot. Leider ist auch diese elektronische Rüstung nur für Momente wirksam.

Wie bereits erwähnt, starten Sie die Rettungsaktion mit fünf Leben. Immer wenn Sie einen Raum gesichert haben und die Gefangenen befreien, gibt's als Belohnung ein weiteres Leben. Einige dieser Jammergestalten geben darüber hinaus wertvolle Hinweise zur weiteren Vorgehensweise. Aus einem kleinen Menü können Sie entsprechende Fragen auswählen und die Angestellten zu den unterschiedlichsten Themen befragen. Wenn Sie unterwegs einen Computer-Terminal finden, sollten Sie sich unbedingt einloggen. Auch hier finden Sie wichtige Hinweise oder öffnen eine verschlossene Tür.

Hat der Held einen Level gesichert, geht's per Teleporter automatisch weiter in die nächste Etage. Spätestens dann sollten Sie Ihren Spielstand speichern. Immer, wenn Sie alle Leben verloren haben, werden Sie an den Anfang der entsprechenden Etage zurückversetzt. *VOLKER WEITZ*

Tips & Tricks

Leider können wir Ihnen nicht die ganze Arbeit abnehmen, deshalb hier nur ein paar nützliche Hinweise, wie Sie Fallen umgehen und Türen öffnen.

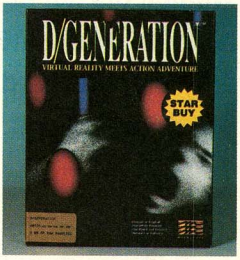
Computer Codes:
Etage 81
User Name: Seth
Paßwort: Ostrich
Etage 84/Szene 82
Der Code für den Computer ist immer verschieden, darum muß man in Szene 84 (Ausgang rechts) und dort mit dem Mann sprechen, der dann sagt: "I'm John of Maryland the Bringer off...". Das letzte Wort in diesem Satz ist dann der Code.

Büroräume mit magischen Augen:
Die magischen Augen (kleine rosa blinkende Punkte) kann man mit dem Laser ausschalten. Sie aktivieren meist einen Tracker.

Etage 80/Szene 6 und Szene 26
Etage 82/Szene 32
Etage 84/Szene 78
Etage 87/Szene 107

In Etage 84, Szene 81 finden Sie einen "Security Key", der in alle Schlösser in dieser Etage paßt.

Falls Sie sich verlaufen haben, drücken Sie einfach auf die Taste "S" und die Orientierung stimmt wieder.



I • N • F • O

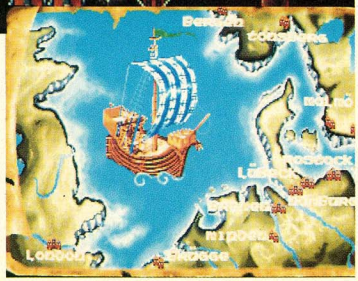
Titel:	**D/Generation**
Hersteller/Anbieter:	**Mindscape/Rushware**
Zirka-Preis:	**100 Mark**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (10 MHz) Hercules, 550 KByte
Empfohlen:	VGA, AT (16 MHz), Joystick
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

DER PATRIZIER

Ascons *Patrizier* entführt uns in die geheimnisumwitterte Zeit der Hanse. Werden Sie der erfolgreichste Händler in einer Zeit, in der Pest, Piraten und Geldverleiher regieren.

Hamburg im 14. Jahrhundert: Hinter jedem Haus ein Menü

"Vollee Breidseidee!": Das Gegenüber wird zu den Fischen gebombt (oben).



Wunderschön: Die Nordsee im Überblick — per Klick geht's zu den Hansestädten. (rechts)

Man hält es nicht für möglich, aber in der deutschen Geschichtsschreibung klaffen noch Lücken. Die Zeit der Hanse gehört zu einem solchen Kapitel. Der Historiker mag über diesen bedeutenden Abschnitt europäischer Geschichte im Bilde sein, in deutschen Schulen erfährt der unbedarfte Schüler jedoch nach wie vor zu wenig, als daß er sich ein ausreichend informatives Bild von der Glanzzeit des Nord- und Ostseehandels machen könnte. Es mag sein, daß die Abschottung eines Großteils der hanseatischen Einflußsphäre im Osten durch den eisernen Vorhang dies verhinderte. Besserung ist jedoch in Sicht. Durch das Zusammenwachsen Europas und die damit verbundene Öffnung der Ostseeanrainer, flutet Kulturgut gen Westeuropa, dessen Wurzeln nicht zuletzt in der Hanse begründet sind. Die einstmals mächtige Handelsorganisation hat ganz Nordeuropa entscheidend geprägt und ist bis heute in Sachen Organisationsdichte und Einflußsphäre kaum überboten worden. Viele der Hansestädte haben wenig von ihrem Glanz verloren und gelten heute noch als Handelsmetropole.

Ascons *Patrizier* bietet, als Wirtschafts- und Handelssimulation, jedem Computerspieler einen tiefen Einblick in die Lebens- und Arbeitsweise der Menschen zur Zeit der Hanse. Anno 1353 tauchen Sie und wahlweise drei Mitspieler als kleine Unternehmer, ausgerüstet mit einem ordentlichen Startkapital und je nach Schwierigkeitsgrad einem oder zwei kleinen Schiffchen, in einer Hansestadt Ihrer Wahl auf und stehen alsdann vor einer grandiosen oder weniger erfolgreichen Karriere als Reeder. Ziel des Spiels ist es, die Position des Äldermanns zu übernehmen, dem obersten Ratsherren der Hanse. Um diese wahrlich hochgesteckte Zielstellung zu erreichen, gilt es, sowohl politisch als auch materiell auf soliden Beinen zu stehen. Doch das eigene Glück will hart erarbeitet sein. Zu Beginn gilt es, die profitabelsten Handelsrouten ausfindig zu machen, um sich ein gebührendes finanzielles Polster zu schaffen. Jede Route sollte aufs genaueste geplant werden, damit im Endeffekt ein an-

sprechender Berg Geld als Gewinn übrig bleibt. Dazu bietet jeder Hafen die damals gebräuchlichen Waren mit den entsprechenden Preisunterschieden an. Während in den großen Häfen der Nordsee eher exotische Waren preiswert angeboten werden, warten russische Häfen mit billigen Pelzen und skandinavische mit erschwinglichem Holz auf.

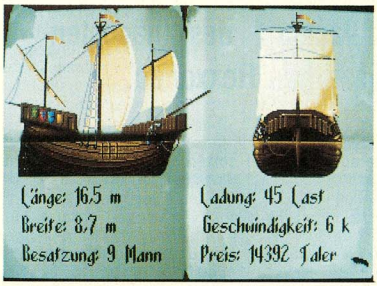
Neben den menschlichen "Gegnern" handeln zahlreiche authentische Gestalten der damaligen Zeit mit Ihnen um die Wette. So kommt auch der Solospieler voll auf seine "Konkurrenzkosten". Auf den Meeren lauern jedoch nicht nur hinterhältige Nebenbuhler, sondern auch finstere Piraten, die Ihnen in einer heißen Seeschlacht mit Steinschleudern, Kanonen und großen Armbrüsten einheizen. Haben Sie Ihr Schiff in einer der zahlreichen Werften ausreichend bewaffnet, dürfen Sie selbst Hand anlegen und sich mittels Maus oder Tastatur gegen die miesen Verbrecher wehren.

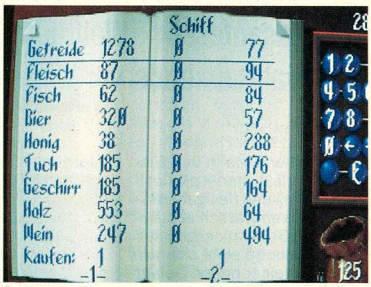
Haben Sie nach einiger Zeit genügend Geld angehäuft, darf die eigene Flotte aufgestockt werden, wobei vier Schiffstypen in unterschiedlichen Preislagen angeboten werden. Baustoffe wie Pech, Holz und Hanf müssen jedoch erst von Ihnen herangeschafft werden. Neigt sich die Bauphase dem Ende zu, wird der Kahn bewaffnet, und in der Kneipe nebenan eine Mannschaft angeheuert. Geht Ihnen einmal das Geld aus, lauert gleich neben der Werft der gierige Geldverleiher mit den obligatorischen Wucherzinsen des 14. Jahrhunderts. Wer das geliehene Geld nicht alsbald zurückzahlt, wird auf schnellstem Wege eines seiner Schiffchen los, indem es einfach an die Konkurrenz versteigert wird.

Es gibt jedoch auch wesentlich angenehmere Arten, sein Geldsäckchen aufzuplustern. Eine der damals gebräuchlichen Arten war das Einheiraten in eine reiche Familie. Das Programm übernimmt dabei den Part des Heiratsvermittlers und bietet Ihnen mehr oder minder schöne und "mitgiftreiche" Mädels an. Wie das Leben so spielt, besitzen die Schönen wesentlich weniger Geld als die häßlichen Damen mit ihren reichen Papas. Wer dann trotzdem die weniger schöne Dame auf sich nimmt, darf immerhin auf die nächste Pest hoffen und auf ihr seichtes Dahinscheiden. Einer zweiten Eheschließung steht dann nichts mehr im Wege — die nächste Pest kommt ganz bestimmt.

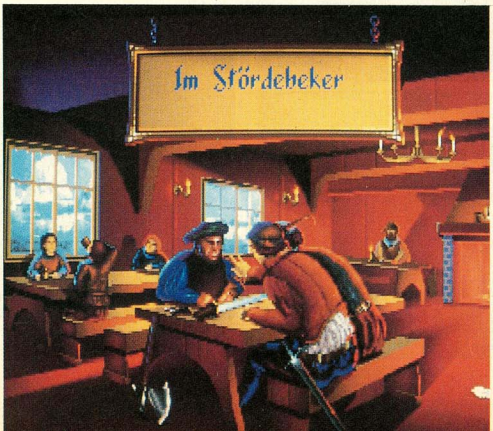
Wer mit seinem überschüssigen Geld Volksfeste ausrichtet, die Kirche unterstützt und finanzschwachen Ratsmitgliedern "unter die Arme greift", steigt im Ansehen und wird irgendwann zum Bürgermeister und dann zum Äldermann gewählt. Die Benutzerführung steht der Geschichtstreue in nichts nach. Mit der Maus wird in den Städten einfach das entsprechende Haus angeklickt und die gewünschte Funktion wird aufgerufen. Die Kirche dient als heiliges Optionen-Haus. Hier darf der Spielstand gespeichert werden.

KNUT GOLLERT





Die legendäre Hansekogge auf dem Reißbrett: teuer aber gut



Im "Störtebeker" wird die Mannschaft zusammengesammelt

Tips & Tricks

Todsichere Tips zum Geldscheffeln:

— In Brügge soviel Wein wie möglich kaufen und diesen dann in Malmö verscherbeln.

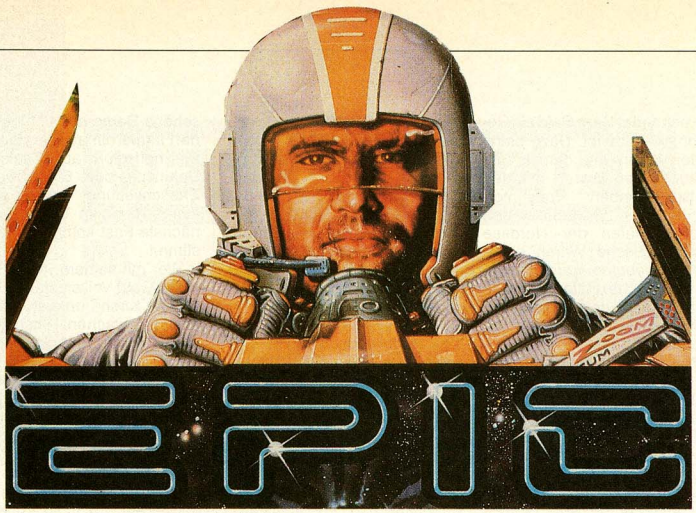
— In Nowgorod soviel Pelze wie möglich kaufen und diese dann in Brügge verkaufen. Im weiteren Verlauf (mehr Geld) sämtliche Pelze ins Lager kaufen. Dann mit mehreren Schiffen abtransportieren.

— Sind die Pelze in Nowgorod alle, sollten einige Hunderttausend Goldstückchen warten. Diese dann an Städte verleihen (185-240 Tage zu minimal 6%)

— Als Multimillionär ein paar Tage vor der Wahl zum Bürgermeister einem Handwerker 2-3 Millionen Taler zinslos (!) verleihen. Nun F9 drücken und Sie sind (meist) Bürgermeister. Nun mit allem Geld (100 000 zu Hause lassen) im Gepäck herumreisen und die Leute von 3 oder 4 Städten mit ein paar Millionen beglücken. Der Äldermannposten ist Ihnen fast sicher.

I • N • F • O

Titel:	**Der Patrizier**
Hersteller/Anbieter:	Ascon/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er, VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er, VGA, Festplatte, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Monochrom:	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Seekarte
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

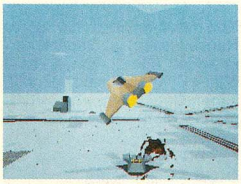


Zoff im All: Steigen Sie in den legendären *Epic*-Fighter und retten Sie die Menschheit in einer der rasantesten Weltraumschlachten des nächsten Jahrtausends vor den bösartigen Rexxonen.

Seit es Computerspiele gibt, gehören Techtelmechtel mit gemeinen Außerirdischen zu den beliebtesten Thematiken der Programmierer. Die Ideen reichen vom schnöden Abballern der Andersartigen bis zum strategischen Alien-Gemetzel. Leicht stellt sich hemmungsloser Meuchelspaß beim Spieler ein, nicht zuletzt der Tatsache wegen, daß ja nur auf fiktive und zudem bösartige Phantasiegestalten gelasert wird.

Oceans *Epic* schlägt in ebenjene Bresche und bringt dem Spieler die Hektik und Aufregung eines zukünftigen Raumkampfes nahe. So sehr man sich auch, dank moralischer Bedenken, von solchen Spielen abwenden mag — als Sternenkrieger durch die Weiten des Alls zu düsen und fiese Aliens zu jagen, gehört, spätestens seit "Kampfstern Galaktika", zum Traum eines jeden Jugendlichen.

Und so gehört es im nächsten Jahrtausend eben dazu, daß die Erde ab und an unter der ein- oder anderen Invasion seitens außerirdischer Böse-

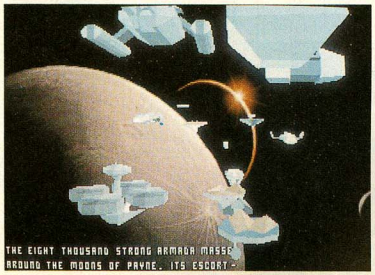


Auf feindlichen Planeten lauern die grauenvollen Lasergeschütze

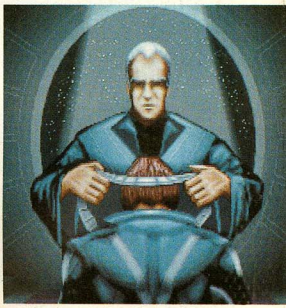
wichte zu leiden hat. Zu allem Unglück entschließt sich unser Energiespender, die Sonne, in einer unüberlegten Laune dazu, sich einfach ein paar Millionen Jahre früher als geplant in die Luft zu jagen. Natürlich hat sie uns vorher "Bescheid" gesagt, und so rüstet sich die Weltbevölkerung zu einer langen Reise durch die Weiten unserer Galaxis, um sich auf einem leerstehenden Planeten häuslich niederzulassen. Kurz bevor Mutter Erde in ihre Einzelteile zerfällt, startet die riesige Flotte mit den riesigen, relativ langsamen und schlecht bewaffneten Generationsschiffen gen Weltall und sieht sich unversehens einer neuen Gefahr ausgesetzt: Gemein wie sie sind, warten hinter der Grenze zu unserem Sonnensystem die streitsüchtigen Rexxonen mit ihrer Kriegsflotte auf den Konvoi. Man hätte wohl doch nicht durch das Hoheitsgebiet dieser bösartigen Kreaturen fliegen sollen. Die schwerfälligen Transporter sind für die wendigen Abfangjäger der Rexxonen eine leichte Beute, die Menschheit hätte spätestens jetzt einen Schlußstrich unter ihre Geschichtsschreibung setzen müssen, wäre da nicht die legendäre Staffel der *Epic*-Fighter. Diese kleinen High-Tech-Flitzer sind bestens bewaffnet, beschildet und besetzt und stellen die letzte Hoffnung der Menschheit dar. Ihre Aufgabe ist es, am Steuerknüppel eines solchen Fliegers neun aufregende Missionen heil zu überstehen und die Rexxonen durch die Weiten des Alls zu pusten.

Vor jeder Mission wartet ein ausführliches Briefing mit genauer Beschreibung des Ziels. Ihr Kommandant informiert sie über feindliche Truppenbewegungen und gibt Ihnen Tips zur Ausführung des Auftrags.

Volltreffer: Da geht er hin und ward nimmer gesehen... (oben)



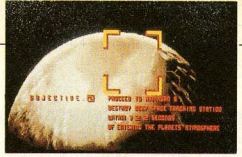
Gigantische Zwischensequenzen liefern Hintergrundinformationen vom verärgerten Rexxonen...

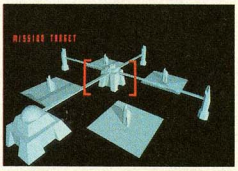


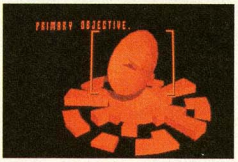
...bis zur erhebenden Ordensverleihung

Während des Spiels werden Sie mit zwei grundsätzlich verschiedenen Missionsarten konfrontiert. Zum einen wird auf diversen Rexxonen-Planeten mit Kommandozentralen, Stützpunkten oder Industriekomplexen aufgeräumt. Hierbei müssen vor allem die zahlreichen Bodengeschütze überwunden und Schutzschilde neutralisiert werden. Mit etwas Pech haften sich zudem feindliche Jäger an Ihre Fersen, die das Unterfangen zusätzlich erschweren. Als Alternative zum "Bodenkampf" warten Missionen, die den eigentlichen, "klassischen" Weltraumkampf beinhalten. Hierbei schießen Sie entweder Ihrer Flotte den Weg durch ein Minenfeld frei oder fliegen direkten Geleitschutz bei feindlichen Angriffen. Zu guter Letzt muß das Mutterschiff der Rexxonen mitsamt dem Imperator vernichtet werden.

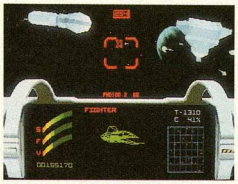
Um eine Mission erfolgreich zu erfüllen, ist es nötig, die angegebenen Ziele innerhalb eines Zeitlimits vollständig zu vernichten. Dazu befindet sich im Cockpit eine Anzeige, die zum einen die verbleibende Zeit, zum anderen die Prozentzahl aller eliminierten Ziele anzeigt. Sobald die 100-%-Marke erreicht ist, gilt die Mission als erfolgreich beendet.







Ein ausführliches Briefing ist die Voraussetzung für den Erfolg der nächsten Mission



Der feindliche Jäger im Visier raucht sein letztes Pfeifchen

Der feindlichen Übermacht erlegen: Die Rexxonen trugen den Sieg davon — die Menschheit wird ausgelöscht.

Gekämpft wird in 3D. Wie beim herkömmlichen Flugsimulator, sitzen Sie vor einem Cockpit mit allerlei nützlichen Anzeigen und sehen durch die Frontscheibe auf das explosive Geschehen. Alle Raumschiffe und Objekte auf den Planeten werden mittels 3-D-Polygone dargestellt, wobei die Vektorgrafik sehr detailliert und zudem fließend am Spieler vorbeihuscht. Um im hektischen Weltraumkampf nicht die Übersicht zu verlieren, darf auf Knopfdruck das Armaturenbrett weggeblendet werden. Weiterhin lassen sich mittels "F"-Tasten verschiedene Blickwinkel auf den eigenen Flieger und aus selbigem abrufen. Gesteuert wird der kleine Kampfraumer mit der Maus. Dabei dient der linke Mausknopf als eigentlicher "Feuerknopf", der rechte fungiert als Schubkontrolle. Als Orientierungshilfen befinden sich im Cockpit zwei Radarschirme, auf denen, dank unterschiedlicher Farbgebung, die Ziele Ihrer Mission gekennzeichnet sind. Zur Vernichtung dieser Ziele stehen Ihnen nicht weniger als zwölf verschiedene Waffen zur Verfügung. Neben schnellen, aber schwachen Lasern, warten durchschlagskräftige Plasmaschüsse und selbstsuchende Photonraketen aller Größen auf ihren hemmungslosen Einsatz.

Um im Raumkampf lange genug zu überleben, umgibt den Rexxonen-Jäger ein Hochenergieschirm, welcher sich selbsttätig wieder auflädt. Strebt die Schildanzeige im Cockpit bei feindlicher Überzahl dennoch gegen Null, explodiert Ihr kleines High-Tech-Raumschiff. Nach jeder Mission bekommt der erfolgreiche Kämpfer ein Paßwort und darf sich, kaum erholt, gleich wieder in die nächste grafisch und akustisch beeindruckende Weltraumschlacht werfen.

KNUT GOLLERT

Tips & Tricks

Hier alle Paßwörter und die Ziele der einzelnen Missionen.

Mission 1: Lediglich Minen zerstören.

Mission 2 — Auriga: Zuerst rechts den Generator für das Schutzschild zerbröseln, dann den Schirm.

Mission 3 — Cepheus: Einfach alle Minen zerstören (Radar: gelb).

Mission 4 — Apus: Wie bei Mission 3 alle gelben Radarkontakte zerstören.

Mission 5 — Musca: Einfach auf alles Feindliche schießen. Bei Spritmangel die Tanker anfliegen. Je größer das Feindschiff, desto mehr Prozente gibt's.

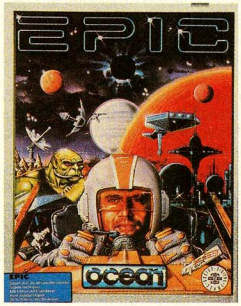
Mission 6 — Pyxis: Die große Kanone mit Plasma und Epical angreifen.

Mission 7 — Cetus: Sehr schwierig, aber machbar. Immer wieder tanken und auf die großen Rexxonen schießen.

Mission 8 — Fornax: siehe Mission 6.

Mission 9 — Caelum: siehe Mission 7.

Mission 10 — Corvus: Zuerst den Schutzschirm (gelber Lüftungsschacht auf der Oberseite) ausschalten. Dann mit der Cobalt-Bombe draufhalten und weg...



I • N • F • O

Titel:	**Epic**
Hersteller/Anbieter:	Ocean/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er 12 MHz, VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er 20 MHz, VGA, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Monochrom:	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur: ja	
Maus: ja	
Joystick: ja	
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Poster
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

CONQUEST™

Der Guru der Computerstrategie kehrt zurück: Dan Bunten. Der Schöpfer des unvergessenen Taktikklassikers *M.U.L.E.* zeigt beim *Command H.Q.*-Nachfolger, daß er sein Handwerk nicht verlernt hat.

Eine der wohl schillerndsten Figuren der Spielesoftwareszene heißt Dan Bunten. Dan Bunten gehört nicht nur zu den "Gründervätern" der Computerspielerei (immerhin ist seit den Anfangstagen mit dabei) sondern ist auch der Schöpfer zweier Taktikklassiker, dem Superoldie *M.U.L.E.* und dem Strategieknaller *Command H.Q.* Nun, rund zwei Jahre nach dem *Command H.Q.*-Erfolg präsentiert Bunten den offiziellen Nachfolger dazu: *Global Conquest*.

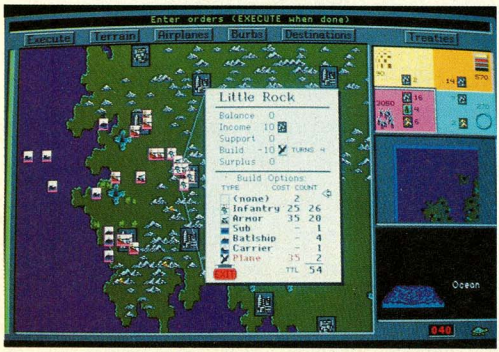
Zwar trägt das neue Spiel einige unverwechselbare Züge des Vorgängers, hat aber ansonsten kaum noch etwas mit *Command H.Q.* zu tun. Der größte, und wohl in den Augen der Taktiker wichtigste Unterschied: In *Global Conquest* wird rundenweise gezogen, in *Command H.Q.* in Echtzeit. Eine weitere "große" Veränderung. Der Oldie konnte nur zu zweit gespielt werden (zwei Computer vorausgesetzt). *Global Conquest* bietet Taktikfutter für bis zu vier menschlichen Mitspielern. Hierzu müssen entprechend vier Computer vernetzt werden.

Bevor Sie sich in das taktische Getümmel stürzen, gilt es ein paar Menüpunkte einzustellen. Sie suchen sich aus, ob Sie ein vorgefertigtes Szenario spielen möchten, lieber ein eigenes Schlachtfeld entwerfen, oder im "Tutorial"-Modus die *Global Conquest*-Grundzüge erlernen wollen. Nach Ihren individuellen Vorgaben werden nun auf einer Karte Landmassen, Meere, Gebirge, Rohstoffquellen und Städte verteilt. Ihr Spielziel variiert ebenfalls nach den vorher gemachten Vorgaben: Gewonnen hat die Partei, die am Ende einer festgesetzten Spielzeit (entweder eine festgelegte Rundenzahl oder unbegrenzte Züge) das meiste Geld besitzt, die meisten Städte erobert hat, oder alleiniger Überlebender ist.

Am komfortabelsten läßt sich *Global Conquest* mit der Maus bedienen. Sie sehen während des Spiels meistens einen vergrößerten Ausschnitt der Weltkarte nebst Städten, Landschaftsmerkmalen und eigenen Truppen. Wahlweise läßt sich im passenden Optionsmenü auch einstellen, ob die Landkarte von vorneherein sichtbar ist, oder ob die Kontinente erst mühsam "erforscht" werden müssen. Die unterschiedlichen Truppen sind als kleines Icon zu sehen. Ein simpler Mausklick auf das Icon und den gewünschten Bestimmungsort, und die Einheit marschiert selbsttätig los. Halten Sie den Mausknopf etwas länger gedrückt, taucht über der angewählten Einheit ein klei-

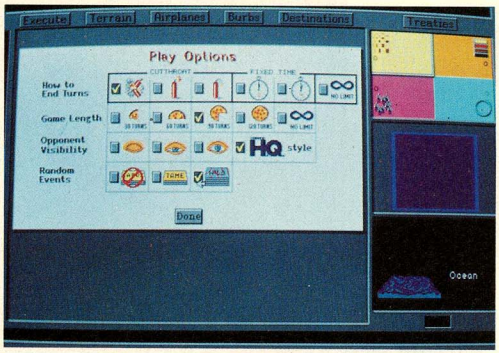
Für Einsteiger empfehlenswert: Der "Alles ist sichtbar"-Modus...

Halten Sie die Maustasten etwas länger gedrückt, taucht ein kleines Menü auf



Wo bin ich? Eine kleine Übersichtskarte hilft bei der Orientierung

nes Menü auf. Hier erteilen Sie individuell Befehle wie "abwarten", "anschleichen", "aufklären" oder "Blitzattacke". Treffen Ihre Einheiten auf feindliche Truppen, kommt's automatisch zum Kampf. Ein kleiner farbiger Balken sowie eine Prozentzahl gibt Auskunft über den aktuellen Zustand der Einheit. Rutscht der Balken auf Null, ist die Einheit futsch. Neue Truppen können Sie in Städten kaufen, angeschlagene Armeen werden dort repariert. Das Geld für neue Soldaten bekommen Sie ebenfalls durch die Städte. Je mehr Städte Sie besitzen, desto höher ist das Einkommen. Um das Portmonnaie für den klei-



Optionen im Überfluß: Sie suchen sich in diesem Menüwust Ihre Traumschlacht aus

...Fortgeschrittene spielen lieber diese Variante

komplette Sätze mit Ereigniskarten, die während des Spiels zufällig gezogen werden. Ist der erste Kartensatz noch recht "seriös", ist Kartenblock Nummer 2 nicht ganz ernst zu nehmen, bringt aber Farbe und Humor ins Spiel. Hier befinden sich solch aberwitzigen Karten wie: "Alle Schiffe dürfen für fünf Runden über Land fahren", oder "Alle Fahrzeuge reparieren sich während der Fahrt für fünf Runden" und "Eine Sintflut hebt für fünf Runden den Wasserspiegel um drei Felder". *MICHAEL HENGST*

Wer will wo hin? Auf Tastendruck werden alle Wege der Truppen eingeblendet

nen Waffenkäufer etwas aufzufüllen, können Erzminen und Treibstofflager erobert und Ihrem Imperium einverleibt werden. Um eine Erzmine oder eine Stadt zu erobern, reicht es, den Ort mit eigenen Truppen zu besetzen.

Wer nicht nur auf taktische Feinheiten Wert legt, und auch dem Zufall eine Chance geben möchte, kann den "Ereignis-Karten"-Modus aktivieren. *Global Conquest* bietet zwei

Tips & Tricks

— Achten Sie beim Kauf des Spieles darauf, daß Sie die neuste Version (V2.0) bekommen. Diese erkennen Sie daran, daß beim Einstellen der Sichtverhältnisse eine neue Option (der *Command H.Q.*-Modus) auftaucht. Der Vorteil: Ein paar Spielfeatures zusätzlich sowie einige Fehler der älteren Version weniger.

— Die wichtigste Regel des *Global-Conquest*-Spielers lautet: "Gewinne die Städte und du gewinnst das Spiel". Erobern Sie so schnell wie möglich so viele Städe wie möglich. Mehr Städte bedeuten mehr Geld, mehr Truppen und damit mehr Macht.

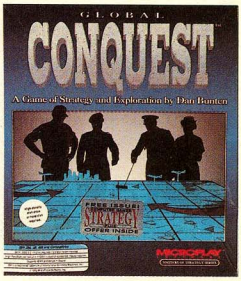
— Immer unterschätzt: Der Spion. Versuchen Sie möglichst in jedem feindlichen Hauptquartier einen Spion zu installieren. Die Informationen zahlen sich aus.

— Erobern Sie Rohstoffquellen. Meistens steckt mindestens eine Erdölquelle in jedem Sumpf und eine Goldader in einem Bergmassiv. Ein weiterer Vorteil — Sie können die Rohstofflager als vorgeschobene Reparaturbasen nutzen.

— Immer tückisch und erfolgreich: Küstenstädte von der Land- und der Seeseite angreifen. Ein Schlachtschiff, das zwei Felder vor der Küste liegt, kann relativ gefahrlos die Stadt unter Feuer nehmen. Die Bodentruppen erobern dann die Siedlung im Handumdrehen.

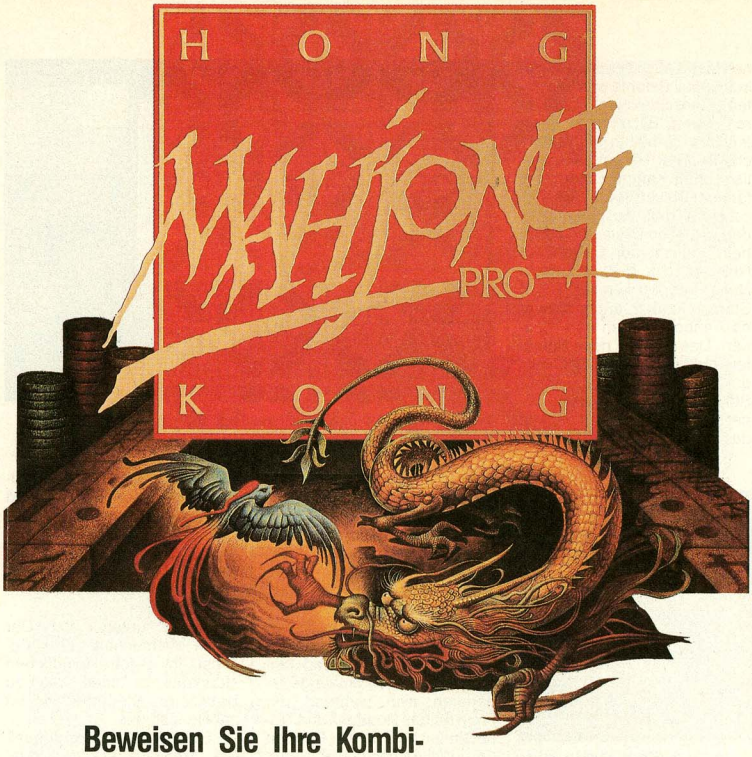
— Zum Eingewöhnen sollten Sie sich ein Szenario mit wenigen Truppentypen — Infanterie pur — zusammenbasteln.

— Die Masse macht's. Erdrükken Sie einfach den Gegner mit einer Übermacht. Ein Stadt, die von drei Einheiten gehalten wird, greifen Sie mit 10 an. So halten Sie eigene Verluste kleiner und erobern schneller die gewünschten Städte.



I • N • F • O

Titel:	**Global Conquest**
Hersteller/Anbieter:	Microprose / United Software
Ca.- Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA (Hi-Res), 640KByte RAM
Empfohlen:	AT (20 MHz), Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja (High-Res)
VGA:	ja (jedoch wie EGA-High-Res)
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	sehr gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich



Beweisen Sie Ihre Kombinationsgabe und Intuition im unterhaltsamen Klötzchenwettstreit gegen zwölf "menschliche" Computergegner.

Es gibt Spiele, die schon seit Jahrhunderten unveränderte Faszination auf die Menschen ausüben. Eines davon ist das fernöstliche "Mahjong". Das Programmierteam "Nine Dragons" hat für Electronic Arts eine höchst komfortable und grafisch ansprechende PC-Version dieses Brettspieles geschaffen. Abendfüllende Spielsitzungen mit insgesamt 12 verschiedenen Computergegnern sind garantiert.

In den 20er- und 30er-Jahren fand das ursprünglich chinesische "Mahjong" seinen Weg nach Japan und Amerika. Durch die weite Verbreitung des Spiels haben sich unzählige Varianten, Regeln und Wertungssysteme etabliert. Die von Nine Dragons programmierte PC-Version hält sich strikt an die klassischen Regeln, wie sie in Hong Kong gebräuchlich sind. Sie ähneln etwas den "Gin Rummy"-Regeln. Als menschlicher Mahjong-Spieler treten Sie gegen drei Computergegner an, die Sie vor dem Spiel aus zwölf Gegenspielern auswählen. Dabei handelt es sich um "ganz normale" Leute mit unterschiedlichen Spielstärken und Gewohnheiten. Durch viele digitalisierte Fotos, kurze Digi-Filme und individuelle Sprachausgabe (das installierte Programm besteht aus 273 Files!) wird den Gegnern ein persönliches Image geschaffen, um nicht den Eindruck von "leblosen" Computergegnern aufkommen zu lassen.

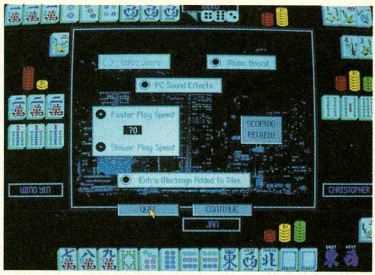
Gespielt wird um Geld, jeder Mitspieler erhält am Anfang 500 Dollar. Zur Festlegung der Spieldauer wird vor dem Spiel bestimmt, ob ein Gewinnpunkt zehn Cent, einen Dollar oder zehn Dollar wert ist. Ziel einer Runde ist es, vier Serien aus drei Steinen und ein Paar zu erhalten. Serien können aus drei gleichen Steinen oder aus drei aufeinanderfolgenden Steinen bestehen. Drei gleiche Steine werden als "Pong" bezeichnet, eine Zahlenfolge heißt "Chow". Hat ein Spieler ein Pong auf der Hand und kann den passenden vierten Stein vom Spielfeld nehmen, erhält er ein "Kong". Nachdem sich alle Mitspieler um den Spieltisch versammelt haben, werden alle 144 Steine (jeder Stein ist viermal vorhanden) in einem Rechteck, der "Mauer", um die Spielfläche verdeckt angeordnet. Dann darf der Spieler, der vor dem Spiel den "East-Wind"-Stein gezogen hat, würfeln, um zu ermitteln, aus welchem Bereich der "Mauer" die Spieler ihre Steine erhalten. Jeder erhält nun 13 Spielsteine. Sollten Steine mit Blumenmotiven darunter sein, werden diese zur Seite gelegt und dafür entsprechend viele neue Steine gezogen. Die "Flowers" beeinflussen nur die Punkteabrechnung am Ende der Runde. Der "East"-Spieler zieht nun einen Stein aus der Mauer und legt den Spielstein, den er am wenigsten gebrauchen kann auf das Spielfeld. Der zuletzt auf das Feld gelegte Stein wird als "aktiv" bezeichnet und zur Übersicht rot unterlegt. Kann ein anderer Mitspieler den aktiven Stein für ein Pong oder Kong gebrauchen, nimmt er ihn vom Feld und legt seine Serie offen neben das Spielfeld. Für ein Chow darf nur der rechts vom zuletzt aktiven Spieler Sitzende einen Stein vom Feld nehmen. "Wind"- und "Drachen"-Steine sind vom Chow ausgeschlossen. Grundsätzlich wird zwischen zwei Spielvarianten unterschieden: Dem "0 Bonuspunkte"-Spiel, auch "Chicken Hands" genannt, und Spielen, in denen der Spieler eine festgesetzte Anzahl an Bonuspunkten haben muß, um das Spiel siegreich zu beenden. Einige Mitspieler bestehen auf Punktelimits. Bonuspunkte werden nach speziellen Kombinationen der zum Rundensieg führenden Serien verteilt. Vier Chow-Serien ergeben beispielweise einen Punkt, vier Pong- oder Kong-Serien werden mit drei Punkten belohnt. "Drachen"-Pongs ergeben ebenfalls einen Bonuspunkt. Überdies hat auch die gespielte Runde und der Platz, auf dem Sie sitzen in der Kombination mit "Wind"-Pongs Einfluß auf die Wertung. Dabei kommt es darauf an, wer gerade die "East"-Position innehat. Im Uhrzeigersinn erhalten die anderen Spieler die Positionen "South", "West" und "North". "East" entspricht einem Punkt, "South" zwei Punkten und so weiter. Erspielt ein Teilnehmer ein "Wind"-Pong, das seiner Position oder der Nummer der Runde entspricht, erhält er einen zusätzlichen Bonuspunkt. "Flower"-Steine ergeben ebenfalls im Zusammenhang mit der Sitzposition des Spielers Bonuspunkte. Sitzt ein Teilnehmer beispiels-

Spielen Sie gegen leichte Gegner, gewinnen Sie auch als Anfänger einige Spiele.

weise an der "North"-Position (4) und hat bis zum Ende der Runde vier Blumenmotive, erhält er einen Bonuspunkt pro "Flower"-Stein (im Beispiel vier Punkte). Die Höhe des gewonnenen Betrages hängt von zwei Faktoren ab: Erstens ist es wichtig, ob ein Spieler den zum Sieg führenden Stein selbst zieht, oder ihn vom Spielfeld nimmt (selbst gezogen bringt mehr Punkte); zweitens haben die erspielten Bonuspunkte einen großen Einfluß auf die Abrechnung. Anfängern steht auf der Stufe "Easy" der Mahjong-Spatz zur Seite. Bei Bedarf gibt er Tips, welcher Stein auf das Feld gelegt werden sollte. Ein wenig verwirrend ist das Auftauchen des Spatzes auf den Spielsteinen. Hier stellt er die Eins der Stäbe dar.

Gespielt wird ausschließlich mit der Maus. Mit der linken Maustaste werden entweder Steine vom Feld geklickt oder aus verschiedenen Fenstern Kommandos ausgewählt. Die rechte Maustaste gibt das Zugrecht an den nächsten Spieler weiter oder "cancelt" das angewählte Fenster. Schwierigkeitsregulierend wirkt sich die Wahl der Gegner und die einstellbare Zeitverzögerung zwischen den Zügen aus.

JAN BARYSCH



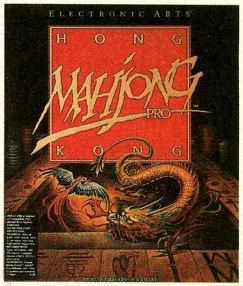
Je niedriger der "Play Speed"-Zähler, um so länger sind die Pausen zwischen den Zügen.

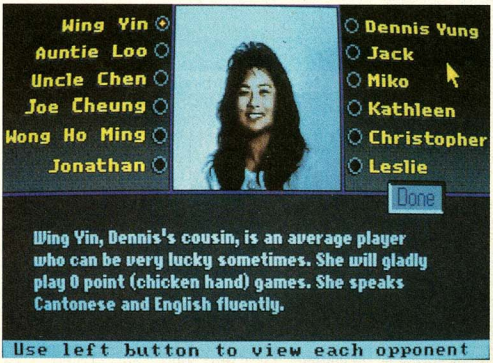
Freude für Miko, sie hat die Runde gewonnen.

Tips & Tricks

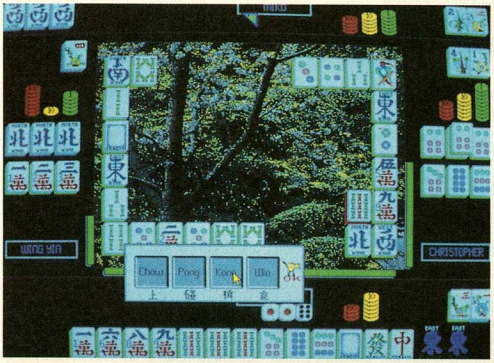
Spezielle Tips, die unweigerlich zum Sieg führen, gibt es bei Mahjong nicht, dazu ist der Glücksfaktor zu groß. Durch einige Taktiken können Sie jedoch die Chancen auf einen Sieg verbessern und auf längere Sicht den Gegnern mehr Geld abknöpfen.

Das Wichtigste ist, die Runde siegreich zu beenden, sammeln Sie nicht mehr Bonuspunkte, als nötig. Dies gilt speziell für "Chicken Hands"-Spiele, da Ihre Gegner ohne Rücksicht auf Bonuspunkte nur den Rundensieg anstreben. Achten Sie auf die bereits aufgedeckten Steine, wenn zwei eines Typs auf dem Feld liegen, können Sie kein Pong davon mehr vervollständigen. Legen Sie "Mittelsteine" von 2 bis 8 mit Bedacht auf das Feld. Bei 1 und 9 ist die Wahrscheinlichkeit eines Chows für den Gegner kleiner.





Zwölf Computergegner werden persönlich vorgestellt



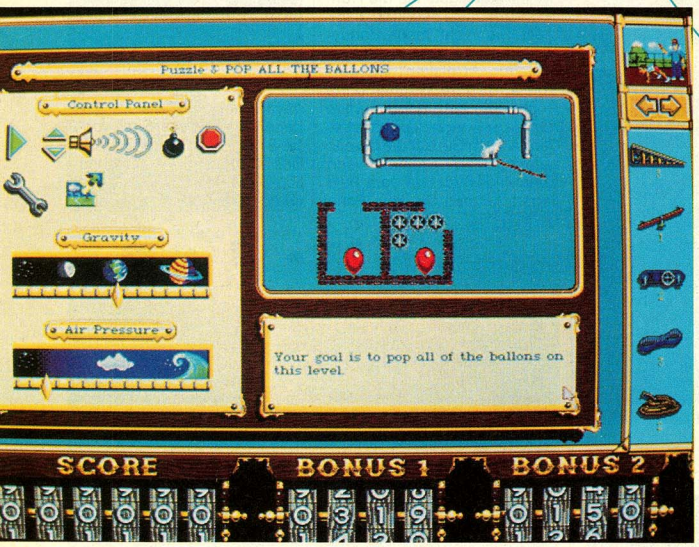
Christophers Neuner-Stein verhilft mir zu einem Kong

I • N • F • O

Titel:	**Hong Kong Mahjong pro**
Hersteller/Anbieter:	Nine Dragons/Electronic Arts
Zirka-Preis:	110 Mark
Schwierigkeitgrad:	Einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er, 640K RAM, VGA, Festplatte, Maus
Empfohlen:	386er 25MHz, Soundblaster, Super VGA
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
"Monochrom":	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	nein
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	Ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache in Spiel:	Englisch, Chinesisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

The incredible Machine

Clevere Denkspiele sind auch im Zeitalter von Cyberspace und Virtual Reality noch beliebt. Aus Amerika kommt einer der besten Newcomer-Grübler: "Die unglaubliche Maschine" wirft den Motor an.



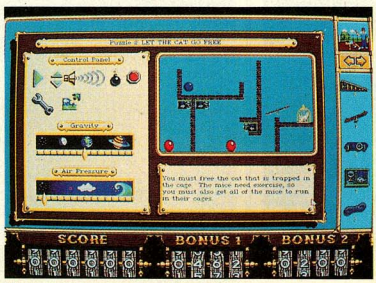
In diesem Menü werden verschiedene Parameter festgelegt und die Levels angewählt

Wer sich die Spieleneuerscheinungen in diesem Jahr ansieht, dem wird vieles geboten: Bombast-Sound via Roland und Soundblaster, Super-VGA-Grafik in 256 Farben, rasante 3-D-Grafik und 20 MByte-Vorspann-Orgien. Ob Abenteuer, Action, Rollenspiel oder Simulation, immer neue Spielehits protzen mit eben diesen Features, bieten noch mehr Gegner, Rätsel oder Menüs.

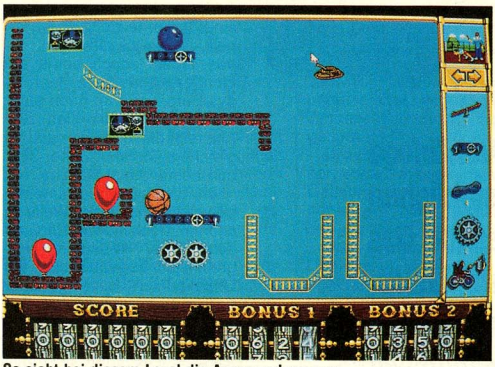
Schaut man sich allerdings nach innovativen Spielkonzepten und neuen Ideen um, sieht die Lage schon anders aus. Nur wenige clevere Entwickler sorgten für frischen Wind im Diskettenschacht. Einer der intelligentesten Titel in diesem Jahr kommt ausgerechnet von dem Speicherplatzfresser Dynamix. Mit *Red Baron* und *Aces of the Pacific* legten sie zwei technisch und spielerisch blitzsaubere Flugsimulationen hin, die der Konkurrenz auf Anhieb davonflogen. *The incredible Machine* schlägt in eine andere Kerbe: ein neues Denkspiel fordert den Spieler.

Bei den unzähligen, bildschirmgroßen Levels, stehen Sie meist vor einem bestimmten physikalischen Problem. Auch wenn jede Spielstufe unter einem anderen Thema steht (einmal muß man eine Katze aus dem Käfig befreien, danach soll ein Basketball in dem entsprechenden Körbchen landen), ist die Lösung nur durch heftiges Nachdenken und Ausprobieren zu finden. Um ans Ziel zu gelangen, greifen Sie auf verschiedene "Werkzeuge" zurück, die das Spiel bereit hält. Die meist technischen Geräte sind geschickt auf dem Bildschirm zu plazieren und miteinander zu verbinden oder zu kombinieren, daß sich der gewünschte Effekt einstellt.

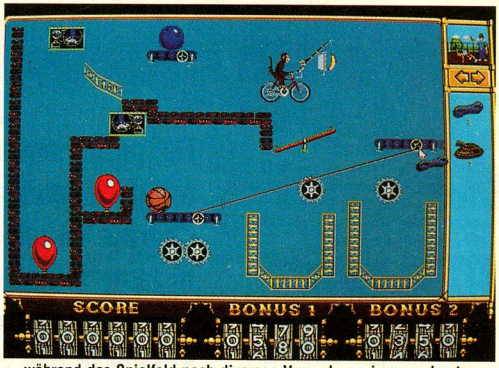
In dem Werkzeugkasten befinden sich unter anderem ein Ballon, eine Schere, Transportbänder, Wipppen und Rampen. Sogar ein Mäusekäfig samt Maus und Laufrad steht zur Verfügung. Wenn Sie beispielsweise bewirken wollen, daß ein Fließband einen Gegenstand transportiert, dann reicht es nicht, einfach das Transportband-Icon zu plazieren und auf "Start" zu drücken. Dazu müssen Sie schon auf die Maus zurückgreifen und das Fließband mit der "Maus läuft im Laufrad"-Energie antreiben. Je komplizierter der Aufbau, um so mehr



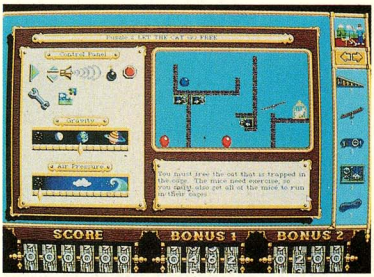
Links seht Ihr den Level noch als kleines Fenster; rechts wird schon eifrig gebastelt



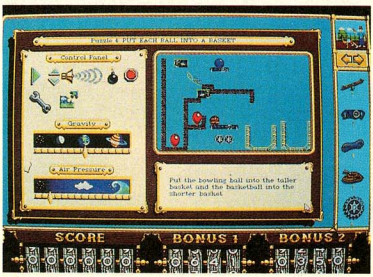
So sieht bei diesem Level die Ausgangslage aus...



...während das Spielfeld nach diversen Versuchen wirr ausschaut



Die Aufgabenstellung ist in jedem Level eine andere



Etwa 100 unterschiedliche Spielstufen erwarten Euch

Haupt- und Nebenwirkungen sind zu bedenken und miteinzuplanen.

Sollte es die Situation erforden, dürfen Sie einige Gegenstände sogar manipulieren. Während sie beispielsweise Wippen spiegeln können, lassen sich Rampen problemlos strecken oder stauchen. Dummerweise ist die Anzahl der verfügbaren Werkzeuge begrenzt. So führt des öfteren nur die raffinierteste und kompakteste Methode zum Erfolg. Wer umständlich kombiniert, ist fast chancenlos. Wer von den vorgegebenen Aufgaben die Nase voll hat, darf via Editor nach Herzenslust losbasteln und bauen. Das kreative Ergebnis landet schließlich auf Festplatte oder Diskette.

The incredible Machine hat nichts mit Denkspielen vom Schlag eines *Tetris* oder *Logical* zu tun. Während bei diesen Titeln Reaktionsschnelligkeit nötig ist, um die Geistesblitze umzusetzen, beschäftigt das neue Dynamix-Spiel ausschließlich den Kopf. Lediglich ein paar Mausclicks sind angebracht, um die Icons abzulegen. *The incredible Machine* ist optimal für Leute geeignet, die sich in eine Aufgabe verbeißen können. Wer auf ein schnelles Erfolgserlebnis aus ist, dürfte relativ bald gefrustet sein: Ohne intensive Beschäftigung mit dem Problem ist kein Land in Sicht.

Anmerkung: Zum Test stand uns leider nicht die Endversion zur Verfügung. Von den angekündigten knapp 100 Levels waren einige noch nicht entworfen. Auch bei der Grafik können sich noch Änderungen ergeben. Wenn der Info-Kasten etwas löchrig aussieht, liegt das also nicht an der Faulheit des Redakteurs, die entsprechenden Angaben ausfindig zu machen, sondern an der frühen Version. Da wir allerdings der Meinung sind, daß wir aufgrund der vorliegenden Version einen kompetenten Test abliefern können, wurde *The incredible Machine* in dieses Heft aufgenommen.

MARTIN GAKSCH

Tips & Tricks

Nach stundenlangen Solositzungen kann ich Ihnen nur den Rat geben, *The incredible Machine* im Kreis von Freunden, Familie oder Kollegen zu spielen. Spätestens nach dem dritten mißglückten Versuch ist man so verunsichert und irritiert, daß man den Wald vor lauter Bäumen nicht sieht. Je mehr Personen sich mit dem Problem beschäftigen, desto spaßiger und effektiver kann die Problemlösung in Angriff genommen werden. Gruppengrafik hilft.

I • N • F • O

Titel:	**The incredible Machine**
Hersteller/Anbieter:	Dynamics/Bomico
Zirka-Preis:	110 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	640 KByte, Festplatte, 286er mit 16 MHz
Empfohlen:	Maus
Grafikmodi	
Hercules:	noch nicht entschieden
CGA:	noch nicht entschieden
EGA:	noch nicht entschieden
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	keine Angabe
Dokumentation	
Umfang:	noch nicht fertig
Qualität:	noch nicht fertig
Besonderheiten:	noch nicht fertig
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	noch nicht entschieden
Abfrage:	noch nicht entschieden
Fummelfaktor:	noch nicht entschieden

INDIANA JONES

Der peitschende Archäologe mit dem unwiderstehlichen Charme ist wieder da: Das bislang brillanteste Lucasfilm-Adventure entführt den Spieler in das sagenumwobene Atlantis.

Der stets leger gekleidete Archäologiedozent am Barnett College, Dr. Henry Jones, wird nicht nur von den Mädchen seiner Klassen vergöttert, sondern auch von allerlei Filmfans auf der ganzen Welt als Kinoheld geschätzt. In bislang drei Filmen schwang Dr. Jones, alias *Indiana Jones*, alias Harrison Ford seine Peitsche auf der Suche nach mehr oder minder historisch bedeutenden Artefakten, hinter denen zufällig auch die Schergen des Naziregimes her waren. Im Endeffekt behielt der gute Indy mit seiner teils coolen, teils tolpatschigen Art die Oberhand und lehrte den Hitler-Anhängern gewaltig das Fürchten.

Nachdem Indy dreimal auf Zelluloid gebrannt wurde und sich weltweit zum Kassenschlager hochpeitschte, entschloß sich Lucasfilm Games (*Zak McKracken*, *Monkey Island*) 1989 aus dem dritten Indiana-Jones-Film ein Computerspiel zu machen. *Indiana Jones and last Crusade* wurde auf heimischen Monitoren ein Renner und so lag nichts näher, als dem Archäologen noch ein weiteres Spiel zu spendieren. Indys viertes und zugleich bestes Computerabenteuer, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* basiert jedoch nicht auf einem Kinohit. Einen dazugehörigen vierten *Indy*-Film wird es laut Lucasfilm nie geben. Aller guten Dinge sind eben nur drei.

Indiana Jones 4 erinnert an traditionelle Lucasfilm-Adventures mit spannenden Rätseln und witzigen Dialogen, gleicht *Monkey Island 2* in Sachen Benutzerführung und Spielprinzip wie ein Archäologe dem anderen. Die Geschichte entführt Sie nicht ins tiefste Piratenmittelalter, sondern beginnt im lebendigen Amerika der dreißiger Jahre. Dr. Jones konnte seine Dozententätigkeit im Barnett College noch nie richtig leiden. Unterbrochen wird sein — bis auf die Schülerinnen — recht langweiliger Alltag lediglich von der ein oder anderen Artefaktenhatz. Aber auch jene sind in den letzten Jahren erheblich zurückgegangen. Eines Tages jedoch betritt ein blonder blauäugiger Mann Indys Büro, verlangt nach einer kleinen unbedeutenden Statue, reißt diese an sich und im gleichen Moment eine 38er aus seiner Manteltasche, um nach diversen Beschimpfungen gleich wieder das Weite zu suchen. Doch nicht mit *Indiana Jones*. Der Abenteurer vergreift sich augenblicklich am Unbekannten oder genauer gesagt an dessen Mantel. Der Dieb springt zum Fenster (Erdgeschoß) heraus und ward nicht mehr gesehen. Der Inhalt der Manteltaschen verheißt ein spannendes Abenteuer und Dr. Jones beschließt, wie im-

In Kreta findet Indy mit Hilfe des Peilgeräts den Moonstone (oben). In Kreta gibt's keinen Stein, aber knackige Rätsel (unten).

Spelljammer

Die kleine Schiffsfibel

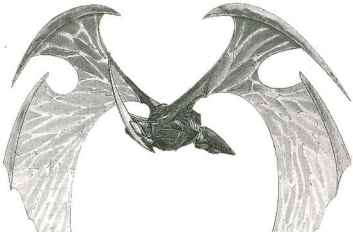
Damit Sie bei lauschigen Begegnungen im All gleich wissen, was Sache ist, haben wir Ihnen hier einen kleine Schiffsfibel mit den gebräuchlichsten Raumschiffstypen zurechtgebastelt.

Man-O-War: Ist der bevorzugte Schiffstyp der Elfen. Das Gesamtgewicht beträgt rund 60 Tonnen.

Galleone: Mit einem solchen Schiff starten Sie Ihr Abenteuer. Gesamtgewicht 40 Tonnen. Wird von Menschen gebaut und benutzt.

Drachenschiff: Mit 45 Tonnen etwas schwerer als die Galleone, aber schlechter gepanzert. Wird hauptsächlich von Menschen geflogen.

Das Tintenfisch-Schiff: Den Namen verdankt dieses Schiff seiner ungewöhnlichen Form. Gewicht 45 Tonnen. Menschen und Echsen fliegen diesen Typ.



The Perfect General

Eine Runde *Perfect General* läuft in Runden ab. Damit Sie die Kampfstruktur schneller durchschauen hier eine Beschreibung der einzelnen Abschnitte.

Unit Purchase and Placement

Am Anfang des Spiels kaufen Sie Ihre Einheiten. In einigen Szenarios sind weitere Kaufpunkte im Laufe des Spiels erhältlich.

Mobile Artillery Plot

Die Befehle für die mobile Artillerie werden ausgegeben und in der nächsten Phase ausgeführt.

Indirect Fire

Alle ausstehenden Befehle für mobile und stationäre Artillerie werden jetzt ausgeführt.

Artillery Plot

Jetzt geben Sie die Befehle für Ihre stationäre Artillerie (Light & Heavy Artillery) aus. Diese Befehle werden in der nächsten Phase ausgeführt.

Direct Fire

Jetzt werden von Ihnen alle Befehle für direktes Feuer eingegeben und sofort ausgeführt. Beschossene Einheiten haben die Möglichkeit zurückzuschießen.

Movement

Einheiten können jetzt an neue Positionen fahren. Vorsicht, auch während der Bewegungsphase können Ihre Einheiten vom Gegner beschossen werden.

Direct Fire

Die zweite Feuerphase, in der Ihre restlichen Einheiten feuern können. Wieder können die gegnerischen Einheiten zurückfeuern.

Scoring

Ihre Siegpunkte werden vom Program ausgegeben. Falls im jeweiligen Szenario vorgegeben, erhalten Sie neue Ersatzeinheiten.

Bevor Sie mit einem Angriff

Crisis in the Kremlin

Wer im Erdkunde-Unterricht geschlafen hat, erhält jetzt die einmalige Gelegenheit die Republiken der ehemaligen Sowjetunion auswendig zu lernen. Ein Generalsekretär, der nicht über die Machtverhältnisse im eigenen Land informiert ist, hat bald die schönste Revolte am Hals.

Die russische Republik
Hauptstadt: Moskau
Großstädte: St. Petersburg, Wolgograd. Wladivostok und Murmansk.
Produktion: Reich an natürlichen Ressourcen, die größten Ölreserven der Welt.

Weißrussland
Hauptstadt: Minsk
Großstädte: Brest, Grodno und Svetlogorsk
Produktion: Schwerindustrie, Chemie und Holzverarbeitung

Moldavien
Hauptstadt: Kishinjov
Großstädte: Beltsy, Tiraspol und Bendery
Produktion: Landwirtschaft und Nahrungsmittelindustrie

Ukraine
Hauptstadt: Kiev
Großstädte: Kharkov, Odessa, Donetsk und Dnjepropjetrovsk
Produktion: Eines der weltgrößten Landwirtschaftgebiete. Daneben Industrie und Bodenschätze.

Estland
Haupstadt: Tallin
Großstädte: Tartu, Kohtla-Järve, Narva
Produktion: Industrie, Fischerei und Viehzucht

B.A.T. 2

Ein Icon kommt selten allein und erst recht kein *B.A.T. 2* Icon. Im Zukunftsmelodram wird auch der Mauspfeil dynamisch geändert:

— Das Falkenauge (*B.A.T.2* Firmenlogo): Erscheint wenn nichts auf dem Bidschirm zu holen ist. Mit der linken Maustaste gelangen Sie ins Hauptmenü.

— Das Richtungs-Icon: Zeigt die Richtungen an, die Sie einschlagen können, funktioniert also als Wegweiser.

— Schnatter-Icon: Krönt eine Person das Bild, kann per Dialog-Icon ein zünftiges Plauderstündchen abgehalten werden.

— Service-Icon: Ist gar vielfältiger Gestalt, in Zusammenhang mit einer Sache gelangen Sie in das Menü "Kommerz". Im Menü angelangt können Sie mit einer Person sprechen oder sich heilen lassen, verhandeln usw.

— Maschinen-Icon: Erlaubt ein Gerät, Gefährt oder eine Maschine anzuwerfen.

— Via-Express: Kennzeichnet einen VIA-Bahnhof, wird mit dem linken Mausknopf angewählt.

— Sanduhr: Sie können sich jetzt bequem zurücklehnen, denn im Moment gibt es für Sie nichts zu tun.

— Fragezeichen-Icon: Sie haben ein Problem, denn um die gewünschte Funktion auszuführen, fehlt Ihnen ein Puzzle.

— Finger: Dient zur Programmierung des B.O.B.

Die Programmierung des B.O.B. ist eine knifflige Ange-

beginnen, müssen Sie ein Szenario auswählen. Hier eine Beschreibung der wichtigsten Menüpunkte.

Long Description

Hier können Sie eine Beschreibung des jeweiligen Szenarios und aller Besonderheiten abfragen.

Show Map

Eine Übersichtskarte des Szenarios wird eingeblendet.

Szenario Rules

Die grundsätzliche Spieleinstellung. Sie bestimmen ob Sie lieber Angreifer oder Verteidiger sind oder ob Sie ein ausgewogenes Spiel beginnen.

Full Kill/Partial Kill

Bei den "Full Kill"-Regeln wird eine Einheit immer vernichtet wenn sie getroffen wird.

Unter "Partial Kill" nimmt die Einheit bei Treffern so lange Schaden, bis ein bestimmter Wert überschritten wird.

Always Hit/Random Hit

Hiermit schalten Sie das Glückselement im Spiel an und aus.

Full View/Limit to LOS

Bei "Full View" sehen Sie immer alle Einheiten. "LOS" reduziert Ihre Orientierung auf die direkte Sichtlinie der Einheiten.

Std. Game/Long Game

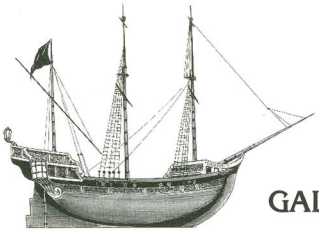
Hiermit bestimmen Sie die Länge eines Spiels.

Delays

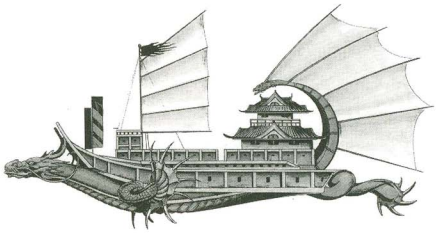
Hiermit bestimmen Sie, wieviel Zeit Ihnen zwischen den einzelnen Zügen bleibt.

Handicap

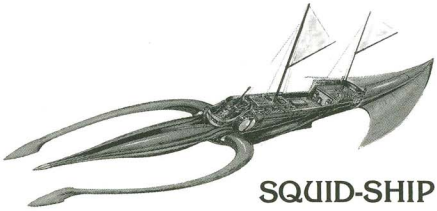
In der Grundeinstellung hat jeder Spieler die gleichen Chancen. Mit dem "Handicap" verändern Sie die zur Verfügung stehenden Kaufpunkte.



GALLEON



DRAGONSHIP



SQUID-SHIP

legenheit, hinter den fünf Implantaten versteckt sich:

S1: ATS 34, eine Wachhaltedroge

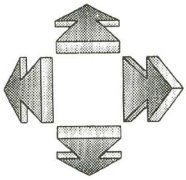
S2: Fibrine, läßt kleine Verletzungen schneller heilen

S3: Hypercep (Hyper-Wahrnehmung) aktiviert, macht Sie nachtsichttauglich und hörempfindlich

S4: Morpho L7 verändert Ihr Gesicht zur Unkenntlichkeit

S5: PSY gibt durch rote Pfeile eine weise Vorahnung über bevorstehende Gefahren

Die Wirkung der Implantate hält eine Stunde an, schluckt dabei jede Menge Lebensenenergie und kann bei Bedarf gleich für mehrere Stunden aktiviert werden.



Letland
Hauptstadt: Riga
Großstädte: Ventspils, Plavinas, Kegums
Produktion: Milchwirtschaft und Fleischproduktion. Maschinenbau und Metallverarbeitung.

Litauen
Hauptstadt: Vilnius
Großstädte: Alytus, Kapsukas
Produktion: Schiff- und Maschinenbau. Landwirtschaft

Armenien
Hauptstadt: Eriwan
Großstädte: Leninakan, Kirovakan
Produktion: Schwerindustrie, Maschinen- und Anlagenbau. Bergbau und Chemiewerke. Weinbau

Aserbaidschan
Hauptstadt: Baku
Großstädte: Sumgait, Kirovabad
Produktion: Erdölförderung und Schwerindustrie. Tabak und Baumwolle

Georgien
Hauptstadt: Tiflisi
Großstädte: Sukhumi, Batumi, Tskhinvali
Produktion: Weiterverarbeitungsindustrie, Zitrusfrüchte und Tee

Kasachstan
Hauptstadt: Alma-Ata
Großstädte: Semipalatinsk, Petropavlosk, Karaganda
Produktion: Eisen, Stahl und Zement. Landwirtschaft und Schafzucht.

Kirgisien
Hauptstadt: Frunse
Großstädte: Rybachye, Osh
Produktion: Landwirtschaft, hauptsächlich Viehzucht, Baumwolle, Zuckerrüben und Tabak.

Tadschikistan
Hauptstadt: Duschanbe
Großstädte: Khorog, Leninabad
Produktion: Baumwolle und andere landwirtschaftliche Produkte

Turkmenistan
Hauptstadt: Aschkabad

Ultima 7

Was wäre ein Rollenspiel ohne ein paar durchschlagende Zaubersprüche.

Hier eine kleine Liste der Runensprüche in Ultima 7:

Der erste Kreis der Magie

IN MANI FLAM	Create Food
MANI YLEM	Cure
AN JUX ORT	Dispel Magic
ORT YLEM	Enchant Missiles
AN VAS FLAM	Great Douse
IN VAS FLAM	Great Ignite
MANI	Heal
IN LOR	Light

Der zweite Kreis der Magie

QUAS CORP	Cause Fear
HUR GRAV REL	Change Weather
AN JUX YLEM	Destroy Trap
VAS AN ZU	Mass Awaken
AN EX POR	Paralyze
IN ZU	Sleep
EX POR	Unlock Magic

Der dritte Kreis der Magie

AN SANCT	Curse
POR FLAM	Fire Blast
VAS LOR	Great Light
IN POR YLEM	Mark
VAS WIS YLEM	Peer
IN SANCT	Protection
ORT POR	Recall
ORT POR YLEM	Telekinesis

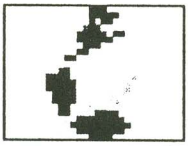
Legend of Kyrandia

Das erste Puzzle, das Brandon vor so manches Problem stellen dürfte, ist das "Birthstone"-Puzzle. Sie benötigen insgesamt vier verschiedene Edelsteine, die in die goldene Schale geworfen werden müssen. Den ersten Stein finden Sie am Grund der Quelle — ein Klick auf den Bach genügt. Stein Nummer zwei ist der Diamant, der dritte ist ein gelber Topaz (finden Sie im ersten Gebiet — Sie müssen wieder zurückgehen), Stein vier ein Rubin vom Baum.

Happig, aber nicht unlösbar, ist das Labyrinth. Die Feuerbeeren reichen immer nur drei Räume weit — ohne Kartenzeichnen sind Sie verloren (siehe Rückseite). Fünf Steine benötigen Sie, um die Falle zu deaktivieren (einfach den Stein nehmen und auf die Schale klicken). Einer der Steine befindet sich übrigens im Übergangsstück zwischen der West- und der Osthälfte des Labyrinths. Hier liegt auch eine Goldmünze auf dem Fußboden, die sehr leicht zu übersehen ist. Mit der Goldmünze verlassen Sie das Labyrinth wieder durch den Drachenkopf und begeben sich zu dem Brunnen. Werfen Sie die Goldmünze hinein. Der "Wunsch"-Brunnen belohnt Sie mit dem "Moonstone", der famos in den Altar paßt. Die Belohnung: Der "Will'o'Wisp"-Zauber. Mit diesem Zauber gelangen Sie über den Abgrund. Der Lavastrom kann mit dem Eiszauber eingefro-

Gebiet drei bietet einige recht harte Rätselnüsse. Da Malcom den Brunnen trockenlegt, bekommen Sie kein Zauberwasser. Das fehlende Brunnenteil verbirgt sich hinter einem brennenden Busch, den Sie mit dem Eiszauber löschen können. Ist der Brunnen repariert, trinken Sie mal

Ramparts



Die Tastaturbelegung

Spieler 1:

Pfeil nach oben:	oben
Pfeil nach unten:	unten
Pfeil nach links:	links
Pfeil nach rechts:	rechts
Return/Enter:	feuern
::	Drehen

Spieler 2:

D:	oben
C:	unten
X:	links
V:	rechts
Caps-Lock:	rechts
Tab:	feuern

Verschiedene Einheiten

Der Propaganda-Ballon

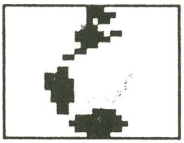
Zur Herstellung benötigen Sie drei herkömmliche Kanonen

Die Superkanone

Zur Herstellung benötigen Sie vier herkömmliche Kanonen

Minikanonen

Werden im Solospiel von



Pushover

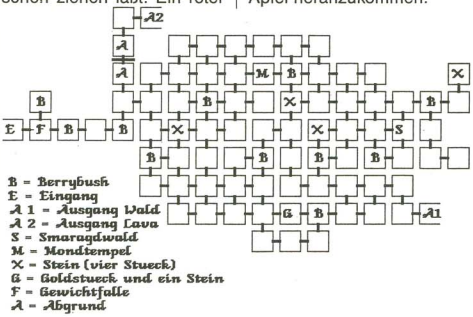
Um als Anfänger nicht dauernd mühsam auf Pause umschalten zu müssen und um nervendes Blättern in der Anleitung zu vermeiden, empfehle ich Ihnen, diese Info-Card beim Spiel an den Bildschirmrand zu heften.

DIE STEINE:

Der normale Block:	Er fällt nur einmal um, es sei denn, er stürzt von einer Plattform oder stößt an einem Stopper oder Verzögerer an.
Der Läufer:	Er überschlägt sich so lange, bis er aus dem Spiel fällt oder von einem bereits liegenden Stein gestoppt wird.
Der Flieger:	Auf ihn wirkt eine negative Schwerkraft. Nach dem Anstoß steigt er nach oben und fällt an der Decke um.
Der Überbrücker:	Steht ein solcher am Rand eines Lochs, schließt der Überbrücker das Loch beim Umfallen.
Der Verzögerer:	Wird der Verzögerer von einem anderen Stein angestoßen, fällt er nicht sofort um. Der anstoßende Stein prallt ab und kippt in die Gegenrichtung zurück.
Der Teiler:	Der Teiler verhält sich wie ein normaler Block, es sei denn, ein

von dem Wasser — der dritte Zauber, eine Art "Telekinese"-Magie taucht auf.

Beim Versuch, den schwebenden Kelch mit dem Zauberspruch zu schnappen, kommt ein kleiner Faun und schleppt das Kleinod weg. Um dem Winzling einen Besuch abzustatten, muß eines der härtesten Puzzle im ganzen Spiel gelöst werden. Sie benötigen einen Verkleinerungstrank, der aus verschiedenen Zutaten gemischt werden muß. Und zwar läßt sich die Waschlauge der Zauberin mit ein paar Blumen und Edelsteinen einfärben. Das Grundprinzip dabei ist recht simpel: Ein gelber Edelstein (der Topaz), plus eine gelbe Blume (Tulpe) ergibt eine gelbe Brühe, die sich auf Flaschen ziehen läßt. Ein roter Stein (Garnet) und eine Orchidee ergibt ein rotes Süppchen, der blaue Saphir sowie die Blaubeeren färben den Kesselinhalt tiefblau. Die farbigen Tränke finden bei dem Stein der Alchemisten Ihre Verwendung. Je ein Fläschchen in die Einbuchtungen gelegt, und schon bekommen Sie eine farblich abgestimmte Mixtur. Aus einem gelben und einem blauen Saft wird z.B. ein grüner Trank (hochgiftig). Der Winzzaubertrank wird aus einem blauen und einem roten Trank gemischt. Nehmen Sie den violetten Trank aber erst vor der Tür der Faunhöhle — das wertvolle Gut, das der Faun möchte, ist der Apfel — der kleine Bursche ist nämlich zu klein, um an einen Apfel heranzukommen.



Der vierte Kreis der Magie

KAL XEN	Conjure
AN GRAV	Dispel Field
IN FLAM GRAV	Fire Field
VAS MANI	Great Heal
IN WIS	Locate
VAS ZU	Mass Sleep
KAL MANI CORP	Seance
ZU GRAV	Sleep Field

Der fünfte Kreis der Magie

REL YLEM	Create Gold
VAS POR FLAM	Explosion
KAL BET ZEN	Insect Swarm
SANCT LOR	Invisibility
ORT GRAV	Lightning
VAS MANI YLEM	Mass Cure
NOX GRAV	Poison Field

Der sechste Kreis der Magie

AN XEN EX	Charm
IN QUAS XEN	Clone
IN SANCT GRAV	Energy Field
POR FLAM GRAV	Flame Strike
KAL DES YLEM	Hail Storm
VAS IN SANCT	Mass Protect
AN ORT	Negate Magic
VAS MANI GRAV	Restoration

Der siebte Kreis der Magie

CORP POR	Death Bolt
TYM VAS FLAM	Delayed Explosion
GRAV YLEM HUR	Energy Mist
VAS XEN EX	Mass Charm
VAS AN SANCT	Mass Curse
IN VAS POR	Mass Might
KAL XEN	Summon Dragon
POR ORT WIS	Wizard Eye

Der achte Kreis der Magie

VAS CORP	Armageddon
CORP GRAV HUR	Death Vortex
IN DES GRAV	Magic Storm
VAS SANCT LOR	Mass Invisibility
IN MANI CORP	Resurrect

---

anderer Stein fällt von oben auf ihn herab. Dann teilt er sich in zwei Steine, die in entgegengesetzte Richtungen umkippen.

Der Verschwinder: Der Verschwinder verhält sich wie ein normaler Block, nur bleibt er nach dem Umfallen nicht liegen, sondern verschwindet, sobald er den Boden berührt.

Der Explodierer: Der Explodierer reißt an der Stelle, auf der er nach dem Umkippen aufschlägt, ein Loch.

Der Stopper: Der Stopper kippt nicht um. Wie beim Verzögerer prallen andere Steine am Stopper ab und kippen in die Gegenrichtung zurück.

Der Auslösestein: Der Auslösestein muß als letzter umfallen. Er ist der einzige Block, den Sie nicht umhertragen können.

Tastaturbelegung:

F1, Alt-1:	Trains-Menü an/aus
F2, Alt-2:	Subsidiaries-Menü an/aus
F3, Alt-R:	Eisenbahn-Report an/aus
F4, Alt-P:	Bilanz-Menü an/aus
F9, Alt-Y:	System-Menü an/aus
F10, Alt-S:	Satellitenübersicht an/aus
Esc:	Selbe Funktion wie Mausklick auf "Exit" des aktuellen Menüs
+:	Klickt das nächstgelegene Menü an
-:	Klickt das nächstgelegene oder zuletzt angewählte Menü an
Einfüg-, Leertaste:	Wie linke Maustaste
Entfernen:	Wie rechte Maustaste
Pfeiltasten auf Nummernblock:	Bewegung des Cursors in die entsprechende Richtung mit zunehmender Geschwindgikeit

Schiffen gelandet, im Duett tauchen eingeschlossene Hütten als Minikanone beim Gegner wieder auf. Die Kanonen handeln selbsttätig und reißen kleine Löcher in die Burgmauern.

weißes Schiff — ein Segel

Bleiben der Küste fern und feuern mit normalen Kugeln

graues Schiff — zwei Segel

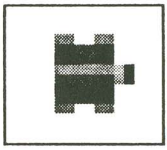
Schießen mit "normalen" Kugeln, nähern sich der Küste und landen Minikanonen

rotes Schiff

Verfeuern Brandbomben, die tiefe Krater in Burgmauern und Gelände reißen. Die Krater lassen sich weder überbauen, noch mit Kanonen vollstellen. Nach drei Runden brennen die Krater aus.

schwarze Schiffe

Von jedem Schiffstyp gibt's Varianten mit schwarzen Segeln. Diese sind erheblich schwerer zu zerstören.



Magic Pockets

Tastaturbelegung:
Die Bewegungs- und Sprungtasten belegen Sie bei der Installation nach Ihren Wünschen.

F1:	Pause
F10:	Spiel verlassen
F1 — Strg C:	Sprung in's DOS
F2:	Paßworteingabe (im laufenden Spiel)

Je nach der Zahl der getöteten Feinde erhaltet Ihr unterschiedliche Extras:

Kein Feind getötet:	Silberner Stern
Ein Feind getötet:	Kleine Milchflasche (ein Leben)
Zwei Feinde getötet:	Cocktail (Kid wirft Süßigkeiten)
Drei Feinde getötet:	Limonadenflasche (Süßigkeitenregen)
Vier Feinde getötet:	Kaffee (die Zauberenegie lädt sich schneller auf)
Fünf Feinde getötet:	Tee (die Geschwindigkeit des Zaubers nimmt zu)
Sechs Feinde getötet:	Zaubertrank (Wirkung in den Welten verschieden)
Sieben Feinde getötet:	Fruchtsaft (größere Süßigkeiten im nächsten Abschnitt)
Acht Feinde getötet:	Große Milchflasche (Alle Leben)
Neun Feinde getötet:	Goldener Stern (abhängig von der Zahl der gesammelten Silbersterne erscheint ein Extra)

Aces of the Pacific

Allgemeine Kommandos:

F10:	Voreinstellungen
Alt&R:	Realismusstufe
Alt&J:	Joystick
Alt&S:	Soundeffekte
Alt&M:	Musik
Alt&D:	Maus
P:	Pause
Esc:	Mission beenden
Alt&X:	zurück zur DOS-Ebene

Tastatur:

Blickwinkel im Cockpit:

F1:	in Flugrichtung vorwärts sehen
F2:	zurück sehen
F3:	nach links sehen
F4:	nach rechts sehen
F5:	hoch und vorwärts sehen

Blickwinkel außerhalb des Cockpits:

F1:	Flugzeugbug
F2:	Flugzeugheck
F3:	linke Seite des Flugzeuges
F4:	rechte Seite des Flugzeuges
F5:	aufsehen von einem tieferen Punkt
F6:	hinutersehen von einem höheren Punkt
F7:	Verfolgung des Flugzeuges

Tetris

Allgemeine Kommandos:

Alt-G:	Spielbeginn
Alt-N:	bricht das aktuelle Spiel ab und startete ein neues Spiel
Alt-E:	Ende des Spiels, mit Wechsel in Highscore-Liste
Alt-L:	lädt ein gespeichertes Spiel
Alt-S:	speichert das aktuelle Spiel
Alt-P:	Pause
Alt-X:	Zurück auf DOS-Ebene
Alt-O:	Option Menü
Ctrl-N:	Anzeige nächstes Teil
Ctrl-S:	Soundeffekte
Ctrl-M:	Musik
Alt-H:	Highscore-Liste

Single Player

Bewege Stein nach links:	4	Cursor links	J
Bewege Stein nach rechts:	6	Cursor rechts	L
Drehe Stein:	5	Cursor hoch	K
Stein herunterziehen	0 2	Cursor unten	Space
Links und runter	1		M
Rechts und runter	3		

Siege

Allgemeine Kommandos

G: Läßt die aktuelle Gruppe an einen gewünschten Ort marschieren. Ist die Truppe dort angekommen, erwarten die Einheiten neue Befehle.

S: Hiermit werden vorangegangene Befehle für einen Truppenteil rückgängig gemacht. Alle Befehle verlieren an Gültigkeit, die Truppen bleiben stehen und erwarten neue Orders.

A: Der Angriffsbefehl. Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Angriffsarten. Den Nahkampf und den Angriff mit Fernwaffen (Bogen, Speer). Ist die aktuelle Gruppe mit Nahkampfwaffen ausgestattet, geben Sie nur den Bereich an, den die Gruppe angreifen soll. Die Truppe marschiert los und greift jeden Feind in dem Zielgebiet an.

Ist die Gruppe mit Fernwaffen ausgestattet, markieren Sie zuerst das gewünschte Zielgebiet, dann das Gebiet, von dem aus die Soldaten feuern sollen.

Wenn im Zielort keine Gegner mehr sind, gehen die Truppen in Verteidigungsposition. Und zwar so lange, wie keine neuen Orders gegeben werden.

D: Ähnlich anzuwenden wie der Angriffsbefehl. Einziger Unterschied: Statt anzugreifen, verteidigen sich die Truppen.

T: Der "Ziel"-Befehl. Anstelle einer Feindeinheit, wählen Sie mit dem "Ziel"-Befehl einen einzelnen Gegner, beispielsweise ein Katapult heraus. Solange der anvisierte Feind nicht zerstört ist, greifen Ihre Truppen an. Ist der Gegner vernichtet ziehen sich die Truppen in die Unterkünfte zurück, es sei denn Sie geben neue Befehle.

E: Das "Ingenieur"-Symbol. Hiermit veranlassen Sie

Ä:	reinzoomen
Ü:	rauszoomen

Schub:

+:	erhöhen
-:	senken
1 bis 9:	je eine Schubstufe höher

Seitenruder:

«:	links
»:	rechts
/:	Zentrum

Waffen:

Space:	Waffe feuern
Backspace:	Bomben- oder Torpedoabwurf
R:	Raketensalve
G:	Waffe tauschen
U:	Waffe entladen, bei Verklemmung fliegen mit Numlock-Tasten:
1:	links-hoch
2:	hoch
3:	rechts-hoch
4:	links
6:	rechts
7:	links-runter
8:	runter
9:	rechts-hoch

und sonst:

B:	Sturzflug-Bremsen
W:	Fahrwerkbremsen
D:	Zusatztanks
F:	Flaps, drei Stellungen
L:	Fahrwerk
M:	Flugkarte (Esc schließen)
A:	Autopilot
S:	Funkspruch senden
Ctrl-B:	Schleudersitz

Joystick:

Blickwinkel im Cockpit: Feuertaste 2 gedrückt halten und den Joystick in die Richtung der gewünschten Aussicht bewegen.

Nach einem Goldstern erhalten Sie die folgenden Extras:

Kein Silberstern gesammelt:	Maske (Unverwundbarkeit)
Ein Silberstern gesammelt:	Teleporter-Helm (bringt Kid in eine Bonushöhle)
Zwei Silbersterne gesammelt:	Sonnenbrille (läßt jeden Feind in der Umgebung explodieren)
Drei Silbersterne gesammelt:	Nageltasche (verstreut Nägel gegen Ihre Feinde)
Vier Silbersterne gesammelt:	Benzinkanister (verwandelt Standardgeschoß in Feuerbälle)
Fünf Silbersterne gesammelt:	Laserhelm (Laserstrahl tötet alle Feinde in Schußrichtung)
Sechs Silbersterne gesammelt:	Stachelhelm (tötet alle Feinde bei Berührung)

freundliche Ingenieure Brükken zu bauen, Leitern an den gewünschten Zielort zu lehnen und Tore aufzubrechen.

R: "Kehrt zurück". Eine Gruppe, die diesen Befehl bekommen hat, zieht sich in die nächstgelegenen Unterkünfte zurück, um sich auszuruhen.

B: Steht für "Baracken". Mit "B" kommen Sie in die Soldatenunterkünfte, wo Sie neue Truppen aussuchen und frische Verbände zusammenstellen können. Achten Sie darauf, daß je nach Schwierigkeitsgrad nur eine bestimmte Anzahl von Truppen gleichzeitig auf dem Schlachtfeld sein darf.

H: Die Balkengrafik. Mit "H" schalten Sie zwischen der Balkengrafik und der Soldatenbilder um. Statt eines Soldaten taucht an der selben Stelle ein kleines Symbol mit zwei Balken auf. Der rechte Balken zeigt die "Energie" des Soldaten an, der linke steht für "Gesundheit". Rutscht der Gesundheitsbalken auf null, stirbt der Soldat. Sinkt der "Energie"-Balken, wird der Soldat müde, greift seltener an und steckt mehr Schläge ein.

Z: Das "Zoom"-Kommando. Insgesamt gibt's drei Vergrößerungsstufen die mit "Z" aktiviert werden können. Wahlweise wird das komplette Schlachtfeld übersehen, ein kleinerer, zur strategischen Planung besser geeigneter Bildschirmausschnitt aktiviert, oder gar eine einzelne Ausseinandersetzung mit der höchsten Stufe untersucht.

P: Bedeutet Pause. Während des Pausenmodus, wird zwar nicht gekämpft, aber Sie dürfen Befehle erteilen.

Competitive, Cooperative, Head-to-Head

Spieler 1:

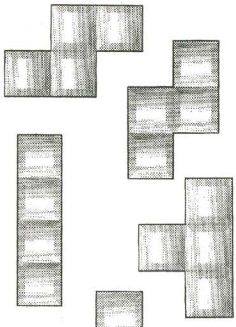
Bewege Stein nach links:	A
Bewege Stein nach rechts:	D
Drehe Stein:	S
Stein herunterziehen	X Space
Links und runter	Z
Rechts und runter	C .

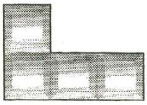
Spieler 2:

Bewege Stein nach links:	4	Cursor links	J
Bewege Stein nach rechts:	6	Cursor rechts	L
Drehe Stein:	5	Cursor hoch	K
Stein herunterziehen	0 2	Cursor unten	, Space
Links und runter	1		M
Rechts und runter	3		.

Extrasteine:

— addiert fünf Steine zum aktuellen Steinereservoir
— addiert 10 Steine
— addiert 15 Steine
— steigt auf und füllt alle Lücken mit Steinen
— steigt auf und zerstört alle s
— entfernt die Linie in der es hängt
— zerstört alle Steine, Extrasteine und Bomben in einem 3x3 Quadrat
— verwandelt den nächsten Stein in einen 4-Einheiten langen Stein





Epic

Alle Waffen des *Epic*-Fighters auf einen Blick

Laser: Die mit Abstand schwächste Waffe. Dank ihrer Schnelligkeit eignet sie sich jedoch hervorragend für die Jagd auf flinke Rexxonen-Jäger (besonders Laser 3 und 4).

Plasma: Eine sehr durchschlagskräftige Waffe. Besonders für Gebäude und größere Feindschiffe geeignet.

Photon: Diese Lenkwaffen verfolgen Ihr Ziel, haben Sie es einmal im Fadenkreuz gehabt. Sie zeichnen sich durch hohe Geschwindigkeit und Effektivität aus. Eine gute Allroundwaffe für Weltraum- und Bodenkämpfe. Größere Gebäude und Raumschiffe jedoch eher mit Plasma wegpusten.

Epical: Die Waffe mit der größten Durchschlagskraft. Jedes Schiff und jedes Gebäude (mit Ausnahme der größten) lassen sich mit einem einzigen Schuß zerstören. Einziges und zugleich entscheidendes Manko der Epical-Waffe ist jedoch ihre stark bemessene Reichweite. Nur auf sehr kurze Distanz erzielt man mit Epical Erfolge.

Cobalt: Die Cobalt-Bombe bekommt man erst während der letzten Mission. Dabei haben Sie nur ein einziges Cobalt-Geschoß, mit dem das Raumschiff des Rexxonen-Imperators zerstört werden muß. Haben Sie den Schutzschirm des Riesenraumers neutralisiert, schießen Sie die Cobalt-Bombe gut gezielt gen Imperator und verschwinden schnellstens in den Weiten des Alls.

The Lost Treasures of Infocom

Wichtige Kommandos, die Sie in jedem Infocom-Adventure gebrauchen können:

Verbose	Immer wenn Sie einen Raum betreten, gibt Ihnen das Programm eine volle Beschreibung der Lokalität und aller Gegenstände die Sie dort finden können.
Brief	Sie erhalten nur beim ersten Mal eine genaue Beschreibung der Räume, bei jedem weiteren Besuch wird nur der Name genannt.
Superbrief	Auch beim ersten Mal nennt Ihnen das Program nur den Namen des Raumes. Nur etwas für Spieler, die sich sehr gut im Spiel auskennen.
Diagnose	Das Program gibt Ihnen eine Beschreibung des gesundheitlichen Zustandes.
Inventory oder **I**	Listet Ihnen den Inhalt Ihres Rucksacks auf.
Look oder **L**	Gibt Ihnen eine volle Beschreibung des jeweiligen Raumes.
Quit	Das Ende. Bevor Sie aussteigen sollten Sie lieber einen Spielstand speichern.
Restore	Sie laden einen vorher gesicherten Spielstand.
Restart	Stoppt die Geschichte und startet wieder von vorne.
Save	Mit diesem nützlichen Kommando speichern Sie einen Spielstand.
Script	Sollten Sie über einen Drucker verfügen, können Sie sich einen Ausdruck anfertigen.

Indiana Jones 4

Alle Tastaturfunktionen auf einen Blick:

Leertaste	Pause
F1	Spiel laden oder speichern
F8	Spiel neu beginnen
Ü	Musik lauterstellen
*	Musik leiserstellen
ESC oder bei Mausknöpfe	Cut-Szene oder längere Dialoge überspringen/abbrechen
+ -	Geschwindigkeit einstellen, mit der Bildschirmtexte angezeigt werden und wieder verschwinden
CTRL m	Maussteuerung
CTRL j	Joystick-Steuerung
ALT x, CTRL c oder ALT q	Spiel beenden
CTRL v	Versionsnummer

Der Kampfmodus: Kämpfen Sie mit der Tastatur, drücken Sie vorher die **f**-Taste und steuern Indy mittels Nummernblock.

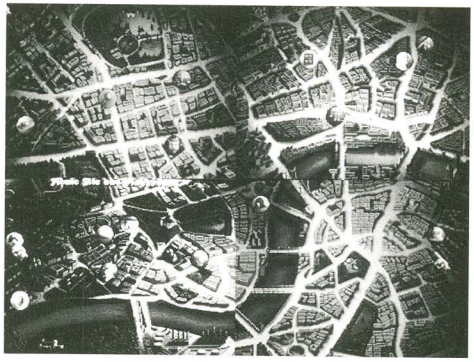
Wir nehmen an, Indy befindet sich auf der linken Seite. Steht er rechts, dreht sich die Tastaturbelegung um.

Schritt zurück 7	Hohe Abwehr 8	Hoher Schlag 9
Schritt zurück 4	Mittlere Abwehr 5	Mittlerer Schlag 6
Schritt zurück 1	Niedrige Abwehr 2	Niedriger Schlag 3

Lost Files of Sherlock Holmes

Die Landkarte von London

Praktisch, praktisch eine solche Landkarte. Leider sieht man immer nur einen kleinen Ausschnitt im Spiel. Deshalb haben wir uns die Mühe gemacht, und liefern Ihnen hier die komplette Karte. Natürlich sind noch lange nicht alle Orte erforscht, aber einige wichtige Punkte sind auf der Karte schon markiert. Zeichnen Sie sich die neuen Orte einfach ein und markieren die markantesten Daten auf der Karte.



info KARTE

Special Forces

Allgemeine Kommandos:

F1:	Anschauen/Steuern "Shark"
F2:	Anschauen/Steuern "Tiger"
F3:	Anschauen/Steuern "Cobra"
F4:	Anschauen/Steuern "Eagle"
F:	Formation wechseln
Tab:	Schleich,- oder Angriffsmodus
F10:	Landkarte anschauen
Home:	Minikarte aufrufen
Alt & P:	Pause an/aus
Alt & Q:	Auftrag abrechen
Alt & J:	Joystick aktivieren
Alt & K:	Tastatur aktivieren
Ctrl&Alt&Del:	Zurück zu Dos
Return:	Helikopter rufen
+ & -:	Waffenanwahl

Die Waffensysteme

A:	Automatische Waffem
R:	Gewehre
G:	Granaten
L:	LAW-Raketen
X:	Bomben
D:	Laserzielgerät

info KARTE

1869

Das kleine europäische Hafen-Einmaleins für alle Klipperkapitäne:

Hafen	Abgebot	Kauft
Liverpool	Maschinen 145,20 Textilien 13,20	Edelholz 14,20 Elfenbein 69,80 Baumwolle 5,40 Tee 22,90 Wein 4,00
London	Maschinen 143,40 Werkzeug 96,20	Baumwolle 5,50 Früchte 19,60 Planzenöl 4,20 Tabak 26,80 Tee 23,30
Le Havre	Textilien 13,30 Wein 3,40	Baumwolle 5,40 Kohle 9,40
Hamburg	Waffen 69,60 Werkzeug 95,60	Edelholz 14,40 Gewürze 24,70 Kautschuk 21,30 Salpeter 28,00 Seide 12,50
Amsterdam	Textilien 12,90	Pflanzenöl 4,20 Elfenbein 71,00 Kaffee 19,80 Kakao 21,60 Wolle 5,10 Zucker 13,60

info KARTE

Der Patrizier

Die Tastaturbelegung auf einen Blick

F1	Karte
F2	Inspektion
F3	Kontor
F4	Lager
F5	Hafen
F6	Bank
F7	Markt
F8	Kirche
F9	Volksmeinung
F10	Pause

Hafen

ESC	Kontor
K	Kneipe
B	Bank
W	Werft
G	Gilde
M	Markt
S	Schmiede
L	Lager

Markt

H	Hafen
R	Rathaus
K	Kirche
V	Volksmeinung
F	Fest ankündigen
B	Badehaus
G	Gilde
W	Wagen

Werft

I	Inspektion
A	abwracken
U	umbenennen
W	Waffenlager
R	reparieren
N	Neubau
H	Hafen

Kontor

H	Hafen
Z	Schuldzettel
G	großes Buch
B	kleines Buch
S/F	speichern
A	auslaufen

Gilde

G	Gildeeintritt, Mitglieder
V	Versteigerung des Schiffes
K	Konvoi bilden
M	Markt
H	Hafen
A	Konvoianmeldung
L	Handel mit Lagerhäusern

info KARTE

D/Generation

Mindscapes Action-Tüftel Spiel steuert man wahlweise mit Tastatur oder Joystick, wobei die Tastatursteuerung in Streßmomenten etwas genauer ist. Hier alle Zusatzkommandos auf einen Blick:

Esc	Pausiert das Spiel. Erneuter Druck und das Abenteuer geht weiter.
Enter	Sie reden mit einem Gefangenen.
S	Ihr Gesundheitszustand wird angezeigt.
U	Die Wahl der Waffen. Ihr Vorrat an Mordinstrumenten, Bomben und sonstigem Gepäck.
Ctrl-A	Bricht die aktuelle Szene ab und setzt Sie an den Anfang des Raumes zurück. Leider verlieren Sie bei dieser Aktion ein Leben.
Ctrl-J	Falls Sie Ihren Joystick neu kalibrieren müssen, sind Sie hier an der richtigen Adresse.
Ctrl-K	Schaltet die Tastatursteuerung an und aus.
Ctrl-Q	Beendet das Spiel.
Ctrl-R	Lädt einen vorher gespeicherten Spielstand.
Ctrl-S	Schaltet den Ton an oder aus.
Ctrl-X	Tauscht die Joystick-Achsen aus.
Alt-R	Das Spiel beginnt wieder am Anfang der Stufe.
Alt-S	Die wichtigste Tastenkombination. Hiermit speichern Sie einen Spielstand.

mer, sich hineinzustürzen. Die Spur führt zu Sophia Hapgood, einer Kollegin und Exfreundin Indys, die zur Zeit in New York weilt und dort Vorlesungen über der Welt größtes Geheimnis hält — Atlantis.

Wie schon der Heilige Gral im dritten Teil, ist die Entdeckung von Atlantis Indys größter Wunsch. Doch auch die Auftrag- und Arbeitgeber des Statuendiebes lechzen nach der versunkenen Stadt — die Nazis. Der kulturelle Wert des versunkenen Inselreiches wird von ihnen natürlich gänzlich verachtet. Grund ihres Interesses ist eine geheimnisvolle Substanz, die in den alten Gemäuern lagern soll. Mit ihr ließen sich vorzüglich Bomben bauen, neben denen der neuzeitliche Atomsprengkopf wie ein Böller dastünde. Indy zwängt sich gut motiviert in seine Lederjacke, greift zur Peitsche und rettet (mal wieder) die Menschheit vor dem sicheren Untergang.

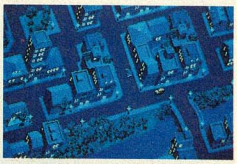
Sie schlüpfen in die Rolle des Helden und bereisen die ganze Welt, um notwendige Utensilien und Hinweise aufzugabeln. Ziel ist, drei verschiedene Steinplatten zu finden, die im Endeffekt das Tor zum versunkenen Atlantis öffnen. Ob in Island, Algier, Monte Carlo oder Kreta — überall lauern versteckte Informationen und Geheimnisse, die die Sage um Atlantis langsam aber sicher entschlüsseln. An einigen Stellen werden dem Spieler Entscheidungen abverlangt, die den weiteren Spielverlauf völlig umkrempeln können. So haben Sie anfangs Ihre Exfreundin Sophia ständig um sich, werden später aber vor die Wahl gestellt, entweder mit der ständig nörgelnden, aber trotzdem hilfreichen Dame weiterzureisen oder ihr den Laufpaß zu geben und auf eigene Faust Atlantis zu suchen. Entweder Sie verzichten auf einen Helfer, der sich in verzwickten Situationen durch verschiedenartigste Hilfestellungen bezahlt macht und schlagen sich in mehreren Actioneinlagen mit den Nazis herum (Verfolgungsjagden, Prügeleien), oder Sie bauen auf den rothaarigen Engel und ertragen niederträchtige Sticheleien und Kommentare, genießen aber auch eine Spur Romantik, ganz nach dem Motto "Was sich neckt, das liebt sich".

Die Steuerung entspricht derselben, die sich schon in *Monkey Island 2* bewährte. Mit Ihrem Mauszeiger bewegen Sie nicht nur den Helden durch das grafisch beeindruckende Abenteuer, sondern steuern auch sämtliche Aktionen Indys. Dazu befinden sich im unteren Bildschirmdrittel neun Verben und die Liste aller mitgenommenen Gegenstände (Inventory), die als Symbole dargestellt werden. Mit Hilfe der Verben, der Inventory und der Objekte in den jeweiligen Räumen, lassen sich so die unterschiedlichsten "Befehle" geben. Klicken Sie eines der Verben in Kombination mit einem Objekt an, marschiert Indy los und gibt sein Bestes ("Öffne Tür", "Benutze Peitsche mit Sophia"...). Auf diese Weise lassen sich auch die knackigsten Rätsel lösen.

Auf seiner langen Reise tritt der Archäologe zudem auf eine Vielzahl an Gestalten, mit denen es sich zu unterhalten gilt. In dem kleinen, meist hintergründig-witzigen Plausch, lassen sich den Gesprächspartnern wichtige Informationen aus der Nase ziehen oder gar Gegenstände abschwatzen. Die Unterhaltungen gehen mit Hilfe eines besonderen Dialogsystems vonstatten, das Ihnen auf die Kommentare des Gegenüber mehrere Sätze anbietet, die angeklickt werden können. Je nachdem, welche Antworten Indy gibt oder welche Fragen er stellt, läßt sich der Gesprächspartner überzeugen oder auch verärgern.

KNUT GOLLERT

Indy's Arbeitszimmer: unaufgeräumt wie immer



Rasant: Eine Verfolgungsjagd durchs nächtliche Monaco.

Das U-Boot bedarf einiger Reparaturen

Europa ahoi: Indy flattert via Landkarte durch die Welt

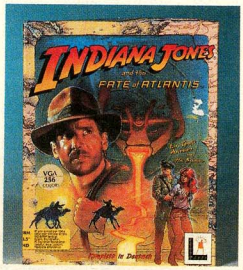
Tips & Tricks

Tikal: Die Schlange sollte zuerst das Schweinchen verspeisen. Um in den Tempel zu gelangen, ist der "Titel" der Dialoge gefragt. Probieren Sie nicht erst, sondern rücken Sie mit der Wahrheit raus. Die Lampe am Verkaufsstand muß auf jeden Fall her.

Island: Beim zweiten Besuch sollte die Perle aus Tikal benutzt werden.

Algier: In Algier bekommen Sie das Messer, wenn Sie genau das tun, was Sophia nicht will. In der Ausgrabungsstätte mit dem Bolzen und dem Sun-Stone an die rechte Höhlenwand, und schon öffnet sich eine Geheimtür.

Kreta: In Kreta den Plan aus einer der Kammern nachbauen. Unter zwei Steinhaufen finden wir kleine Statuen. Hier das Peilgerät aufstellen und die Hörner anvisieren.



I • N • F • O

Titel:	**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**
Hersteller/Anbieter:	Lucasfilm Games/Softgold
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er, VGA, Festplatte, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er, VGA, Festplatte, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Monochrom:	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (deutsch in Kürze)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

The Legend of Kyrandia

Das amerikanische Softwarehaus "Westwood Studios" dürfte bei einschlägig vorbelasteten Computerspielern ein fester Begriff sein. Ihre durchgestylte 3-D-Rollenspielreihe *Eye of the Beholder*, die bei SSI erscheint, belegt seit Monaten die obersten Plätze der Verkaufshitparaden. Trotz dieser lukrativen Zusammenarbeit geht "Westwood" nun eigene Wege und entwickelt für "Virgin Games" eine neue Abenteuerreihe. *The Legend of Kyrandia* ist der Beginn einer dreiteiligen Serie, die Sie in ein verwunschenes Märchenland entführt. Dort finden Sie nicht nur Spannung und Abenteuer, sondern auch alle märchentypischen Zutaten, als da sind, weise Könige, liebliche Elfen, schusselige Zauberer, kernige Zwerge und gute Drachen. Für die rechte Würze, die natürlich in keiner guten Geschichte fehlen darf, sorgt ein gar schrecklicher Bösewicht — der verrückte Harlekin Malcolm.

Malcolm setzt in seinem Wahn alles daran, die Kuratmosphäre in Kyrandia ein für allemal abzuschaffen. Vor lauter Wut über diese langweilige Sagenkolonie hat er erstaunliche magische Fähigkeiten entwickelt, die er sogleich zerstörerisch einsetzt. Er flieht aus dem ausbruchssicheren Kerker des Königsschlosses und fackelt zur Übung erst einmal ein paar seltene Bäume, Pflanzen und Bambis ab. Nachdem Malcolm sich warmgezaubert hat, steht als nächstes Finsterwerk die Beseitigung des Hofmagiers auf dem Programm. Besagter Lohnzauberer wird flugs, wie weiland Lots Frau, zur Salzsäule verwandelt und sicher in seinem Baumhaus endgelagert.

Die Programmierer des Rollenspielknallers *Eye of the Beholder* wandeln auf märchenhaften Abwegen.

Nach soviel Vorspann tritt endlich unser Held und Schutzbefohlener auf: Brandon, der leicht schusselige und tolpatschige Enkelsohn von Salzsäule Kallak. Wie in den Konkurrenzabenteuern von "Sierra" oder "Lucas Arts" steuern Sie diesen wenig vielversprechenden Junghelden

Ein Schlückchen gefällig? Der Quell der Jugend.

Schlechte Nachrichten von Opa: ein ernstes Gespräch

durch die edlen Grafiklandschaften von Kyrandia. Auf Touren gebracht wird er im günstigsten Fall mit der Maus, zur Not tut's auch die Tastatur. Immer wenn Brandon eines der Märchenbilder, in denen er sich frei bewegen kann, verläßt, wird ein neues Minigemälde geladen. Fährt man mit dem Cursor am Rand der Grafik entlang, erscheint automatisch ein kleiner Pfeil an den Stellen, wo Sie das Bild verlassen können.

Die Welt von Kyrandia ist in mehrere große Abschnitte unterteilt. Erst wenn Sie in Abschnitt eins alle Probleme beseitigt haben, dürfen sie den zweiten Abschnitt betreten. Wie es sich für ein Adventure gehört, stürzen sogleich zahlreiche Rätsel und mysteriöse Begebenheiten auf Sie ein. Etwas ungewöhnlich ist die Methode, mit der Sie mit der Umwelt in Kontakt treten können. Während andere Adventure-Systeme meist mit Icons oder kleinen Befehlssätzen arbeiten, genügt bei *The Legend of Kyrandia* ein Mausklick auf Orte, Gegenstände und Personen. Auch die Gespräche, die bei der Konkurrenz meist über kleine Auswahlmenüs geführt werden, laufen hier völlig automatisch ab.

Ebenso einfach die Handhabung der Gegenstände: Ein Mausklick genügt, und die gefundenen Schätze werden aufgenommen und sicher im zehnfächrigen Inventory verstaut. Klicken Sie mit einem Gegenstand auf Brandon, gibt er Ihnen automatisch eine Beschreibung. Der Bildschirm von *The Legend of Kyrandia* ist zweigeteilt. Während im oberen Teil die märchenhafte Handlung abläuft, finden Sie unten das "Inventory" und ein geheimnisvolles Amulett, das im weiteren Verlauf der Geschichte noch eine entscheidende Rolle spielen wird: Wenn Sie alle Rätsel im Märchenland lösen, dann finden Sie vier Zaubersprüche, die Sie jeweils durch Mausklick auf einen Teil des Amuletts auslösen können. Natürlich dauert es nach solch einer Kraftanstrengung eine Weile, bis sich die magische Energie wieder aufgefüllt hat. Im "Options"-Menü dürfen Sie netterweise zehn Spielstände speichern und die Geschwindigkeit der Dialoge der eigenen Lesegeschwindigkeit anpassen.

VOLKER WEITZ

Eine Träne geht auf Reisen: Wasser für die Trauerweide

Schockgefrostet: Harlekin Malcolm wirft mit Eiswürfeln.

Eintritt frei. Der freundliche Zauberer wartet.

Wo ist die Säge? Ohne Werkzeug kein Brückenbau.

Tips & Tricks

— Die Säge im Baumhaus nicht vergessen. Sie ist unter dem Tisch versteckt und hilft Ihnen bald beim Brückenbau.

— Auch Trauerweiden brauchen Wasser. Was eignet sich für so einen Baum besser als eine Träne.

— Wie bekommen Sie das Zauberamulett? Bringen Sie der Priesterin eine Rose. Lädt man Sie zu einem Wettrennen ein, dann nehmen Sie die Beine in die Hand. Nur so können Sie den Altar aktivieren.

— Der Zauberer sucht einen Federbusch (Quill). Heilen Sie einfach den roten Vogel.

— Wo findet Brandon den Heilzauber? Gehen Sie auf die Suche nach einem Loch im Boden und werfen Sie drei Samen (Eichel, Nuß und Tannenzapfen) hinein. Herr Blume macht Ihnen ein Geschenk.

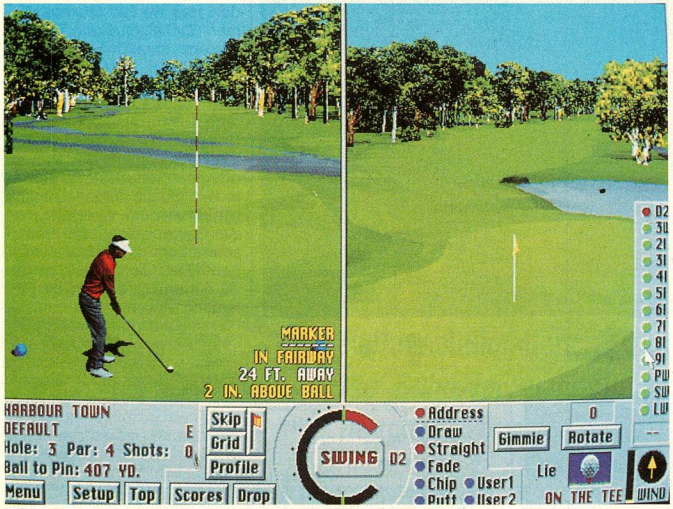
— Der Schlangenbiß. Kein Problem, dank Heilzauber.

— In welcher Reihenfolge muß Brandon die Edelsteine opfern? Er beginnt mit seinem orangen Geburtsstein, den er in der Quelle findet. Danach kommt ein dunkelroter Stein an die Reihe, gefolgt von einem schwarzen Halbedelstein. Kommt jetzt noch ein Rubin dazu, dürfen Sie Malcolm die Flötentöne blasen.

I • N • F • O

Titel:	**The Legend of Kyrandia**
Hersteller/Anbieter:	Virgin/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

Wer sich die teure Mitgliedschaft im Golfklub nicht leisten kann, der darf nun perfekter als je zuvor auf dem Bildschirm putten: Die Fortsetzung des Kult-Golfs *Links* steht am Abschlag.



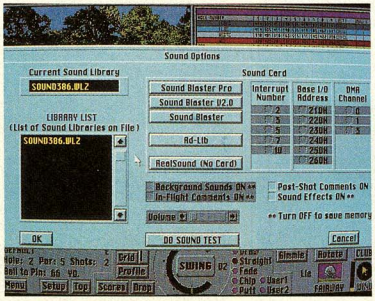
Der Bildschirm darf natürlich auch vertikal geteilt werden

Hatte jemand in den letzten zwei bis drei Jahren Lust auf eine Partie Bildschirm-Golf, griff er im Normalfall auf *Links* oder *PGA Tour Golf* zurück. So perfekt die beiden Simulationen zunächst anmuteten, Platz für Verbesserungen war natürlich vorhanden — spätestens mit zunehmender Verbreitung der Fenstertechnik dank Windows, kam den Programmierern die Erleuchtung.

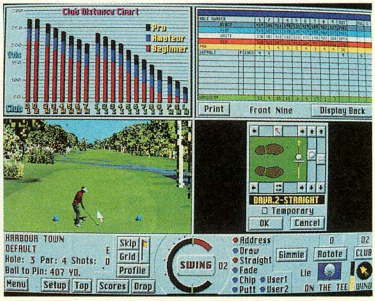
Während die *PGA Tour Golf*-Macher das Original nur dem neuen Fenster-Look anpaßten und spielerisch keine Änderungen realisierten, trafen sich die *Links*-Entwickler zu etlichen Brainstorming-Sitzungen. Die Konsequenz: *Links 386 Pro* war im Spätsommer '92 fertiggestellt. Die Konzept-Überarbeitungen brachte allerdings nicht nur Änderungen im Spiel, sondern drehten auch gewaltig an der Hardware-Schraube. Zusammen mit wenigen anderen High-End-PC-Spielen läßt dieses Programm nur 386er mit mindestens 2 MByte RAM und Super-VGA an den Start. Wer allerdings nicht pro Schlag eine Kaffeepause in Kauf nehmen will, muß schon 4 MByte installieren und seinen Rechner auf mindestens 33 MHz hochpuschen. Das Sprichwort "Qualität hat ihren Preis" wird von Access allzu deutlich unter Beweis gestellt.

Sinnvollerweise haben die Entwickler an der Grundkonzeption der Golfsimulation festgehalten. Im Normalfall sehen Sie den Platz in sensationell detaillierter 3-D-Grafik aus der Sicht des Golfers. Allerdings dürfen Sie bei der neuen *Links*-Version den Platz auch aus verschiedenen anderen Blickwinkeln genießen — auf Wunsch sogar gleichzeitig. Dank Fenstertechnik wird der Bildschirm in bis zu vier Teile gesplittet. Wie gewohnt, können Sie natürlich auf die Normal-Perspektive in voller Größe zurückgreifen. Darüber hinaus ist es Ihnen auch erlaubt, diverse Statistiken und Perspektiven aufzurufen. So sind etwa 300 verschiedene Arten der Fensterplazierung möglich.

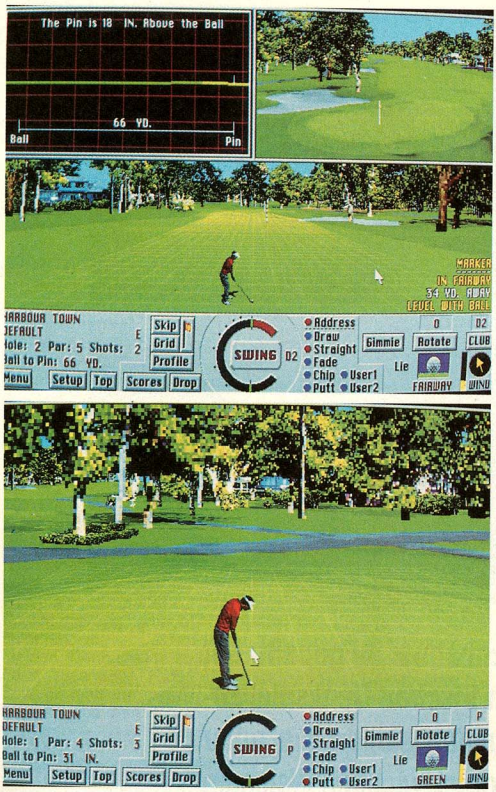
Die Schlagtechnik erinnert ebenfalls an den Vorgänger. Allerdings wurden ein paar Details verbessert, die *Links*-Insider schon immer störten. Das Prinzip des Doppelklicks (zunächst für die Schlagstärke, dann für den "Abdrift-Winkel") wurde auf das Putten ausge-



Besitzer von Soundkarten dürfen sich auf viel Musik und Effekte freuen



Mehr als vier Fenster sind zum Glück nicht erlaubt



Der Vollbildschirm ist nach wie vor die sinnvollste Einstellung: Super Grafik und eine prima Übersicht sind der Lohn.

dehnt. Außerdem sind die maximalen Schlagweiten der Holz- und Eisenschläger in einem praktischen Menü jederzeit abzurufen. Ganz zu schweigen von den neuen Spezialschlägen, die selbst absolute Profis in Versuchung führen.

Ein weiterer Beweis für kleine, aber enorm hilfreiche und intelligente Weiterentwicklungen ist der Fahnen-Zoom-Modus. Mußte man beim Original des öfteren auf die Vogelperspektive schalten, um die Plazierung der Fahne ausfindig zu machen (allzu viele Bäume verdeckten die Sicht), wird bei *Links 386 Pro* einfach auf das Fahnensymbol in der üppigen, aber übersichtlichen Menüleiste geklickt. Schon zoomt die Fahne zügig heran und offenbart die Lage des Grüns. Eigentlich eine Kleinigkeit, aber enorm effektiv.

Neuland haben die Entwickler dagegen mit ihren Statistiken betreten. Wurden bei *Links* fast keine Tabellen und Listings gereicht, wird der Spieler im Nachfolger mit Statistiken zugeschüttet — wenn er es will. Bildschirmweise werden Tabellen über die einzelnen Spieler und die Plätze geführt; das Nonplusultra für Zahlen-Freaks.

Noch 'ne Neuheit: Jetzt können nicht nur weibliche Golfer an den Start, Sie dürfen sogar gegen "echte" Computergolfer antreten. So wird dem Solospieler die nötige Spannung und Abwechslung geboten. Wer will, kann darüber hinaus "seine" Partie speichern und sie einem *Links*-Freund als "Golf-Gegner" zuschicken — Ferndueller sind kein Problem.

So großzügig das Programm mit Facts & Features umgeht, so knausrig ist es nach wie vor mit Kursen. Schlappe 18 Löcher sind mit von der Partie; wer Abwechslung will, muß auf die Championship-Kursdisketten zurückgreifen. Mit einem speziellen Konvertierprogramm (wird mitgeliefert) dürfen Sie die altbekannten *Links*-Zusatzkurzse auf Super-VGA-Niveau aufpeppen. Allerdings bieten erst die neuen, exklusiven *Links 386 Pro*-Kursdisketten die volle Grafikpracht — wer Geld sparen will, muß Einbußen in Kauf nehmen.

Sieht man von den extremen Hardwareanforderungen ab, wird mit *Links 386 Pro* die beste Golfsimulation aller Zeiten geboten. Die Programmierer klotzen nicht nur mit plakativer Supergrafik und edel gestyltem Outfit, sondern verzücken den Freak mit höchst intelligenten Verbesserungen — im Kleinen wie im Großen. Ich kann mir im Moment kein perfekteres und schöneres Golfspiel vorstellen. Einsteiger finden sich sofort zurecht, Profis entdecken auch nach einem halben Jahr noch Zusatz-Features und Spezialtricks. Die Vormacht- und Ausnahmestellung von *Links 386 Pro* dürfte in den nächsten zwei Jahren nicht gebrochen werden. Sie müssen also keine Angst haben, drei Monate nach dem Kauf schon ein "veraltetes" Spiel zu haben — so ein technisch und spielerisch brillantes Produkt kommt nicht alle Tage auf den Markt.

MARTIN GAKSCH

Die Übersichtskarte wird gescrollt und gezoomt

Tips & Tricks

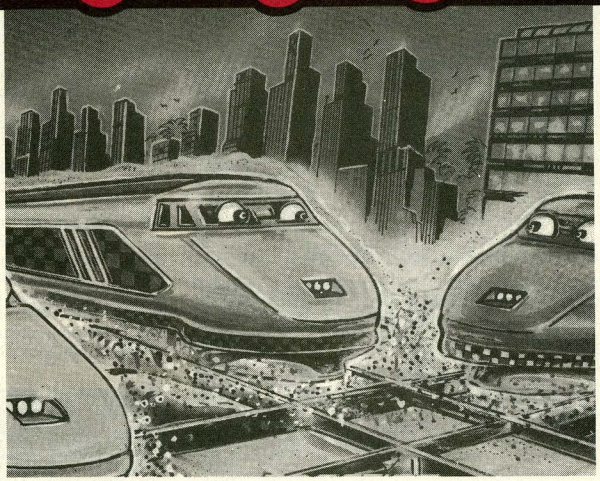
Wie es sich für ein gutes Spiel gehört, wird nicht mit üblen Tricks oder listigen Kniffen gewonnen, sondern nur durch üben, üben & üben. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade lassen selbst dem Anfänger die Chance auf "Par" und nötigen andererseits dem Spezialisten den ein oder anderen "Doppel-Bogey" ab.

Lassen Sie sich allerdings von den Fensterspielereien nicht beirren. Die verschiedenen Darstellungsmodi sind zwar höchst interessant, doch kehrt man nach exzessiver Ausprobierphase meist zum guten, alten "Vollbildschirm" zurück. Man hat den besten Überblick und die schönste Grafik.

I • N • F • O

Titel:	**Links 386 Pro**
Hersteller/Anbieter:	**Access/U.S. Gold**
Zirka-Preis:	**130 Mark**
Schwierigkeitsgrad:	**einstellbar**
PC-Konfiguration	
Minimum:	Super VGA, 2 MByte, Festplatte, 386er mit 25 MHz, Maus
Empfohlen:	4 MByte, 386er mit 33 MHz
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	nein
Super VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	nein
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	sehr gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

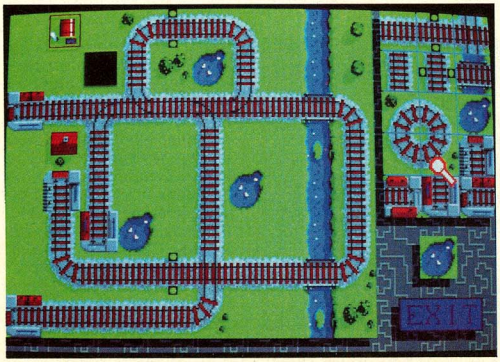
LOCOMOTION



Eisenbahner aufgepaßt: Mit dem frischen Denkspiel *Locomotion* stellen Sie unter Zeitdruck wichtige Weichen.

Es heißt zwar, daß des deutschen Mannes liebstes Spielzeug das Automobil sei, wir aber behaupten, die heimliche Liebe gilt der Eisenbahn. Vom ersten Tage an, wo wir als kleine Knirpse einen Bahnhof sichteten, gigantische Dampf-, und Dieselloks untersuchten, über Schienen und Schwellen hüpften, träumte wohl jeder von uns als Junge einmal davon, Lokführer zu werden. Die Jahre kamen und gingen, statt im Cockpit einer Lok übers Schienennetz zu brausen, schleppen wir nun Aktenköfferchen, arbeiten hinter dem Ladentresen oder werkeln in einer Fabrik. Aber egal in welchen Beruf es uns verschlagen hat, der Jugendtraum bleibt in uns wach. Beim Anblick einer Modelleisenbahn bekommen nicht nur Kinder, sondern auch gestandene Mannsbilder feuchte Augen. Wem in der Wohnung der Platz fehlt, um eine vernünftige Eisenbahnanlage aufzubauen, greift im Computerzeitalter auf die digitale Version zurück.

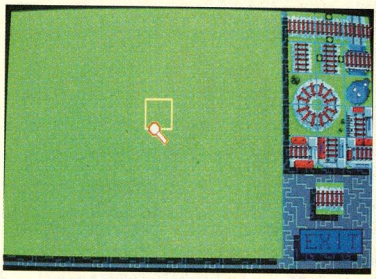
Strategisch und wirtschaftswissenschaftlich bewanderte Bahner basteln sich z.B. mit der Simulation *Railroad Tycoon* eine passende Traumstrecke zusammen. Wer lieber auf die Schnelle mal ein paar Weichen stellen möchte und ein paar Loks hin- und herschieben will, für den bietet der deutsche Denkspielknaller *Locomotion* genügend Stoff zum Austoben. In über 100 Problemstellungen, oder besser Spielstufen, gilt es, Lokomotiven von einem Bahnhof sicher in den nächsten zu bringen.

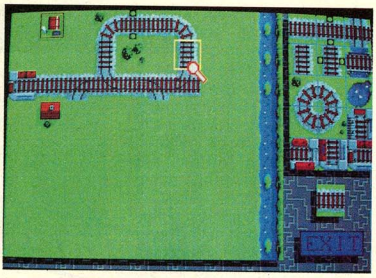


Die Panik bricht aus: Welcher Zug soll zuerst in den Bahnhof?

Zusammenstöße sollten vermieden werden

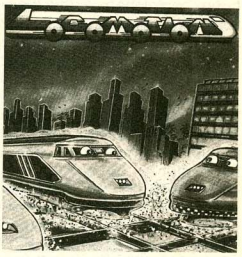
Hört sich einfach an? Ist es aber nicht. Die Tücke liegt wie immer im Detail. Zu sehen sind die einzelnen Bahnstrecken nebst Start-, und Zielbahnhöfen aus der Vogelperspektive. Die verschiedenen Bahnstationen sind jeweils mit einem passenden Buchstaben gekennzeichnet. Per Zufall verteilt tauchen nun in den Bahnhöfen nach und nach Lokomotiven auf, die ebenfalls mit einem Buchstaben versehen sind. Der Buchstabe der Lok gibt dabei den Wunschbahnhof an.



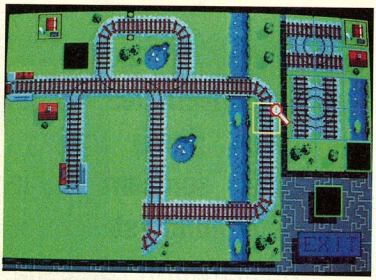


Bahnbastelei: Wem die eingebauten Szenarien nicht gefallen...

...baut sich per simplem Mausklick...



Nach kurzem Aufenthalt in der Startstation dampft die Lok los. Ihre Aufgabe ist es nun, die Loks in die dazu passenden Bahnhöfe umzuleiten. Leider erschweren einige Gemeinheiten diese Aufgabe. So besteht das Streckennetz nicht nur aus simplen Schienen, sondern auch aus Kurven, Kreuzungen, Weichen und Signalanlagen. Per Mausklick verstellen Sie nun die Weichen oder Signale so, daß der Zug heil das Ziel erreicht. Gefährlich wird die Aufgabe spätestens dann, wenn sich mehr als ein Zug auf dem Schienenstrang befindet. Zusammenstöße gilt es zu vermeiden. Denn prallen zu viele Loks zusammen, oder das Zeitlimit läuft ab, werden Sie vorzeitig aus dem Bahndienst geworfen — sprich das Spiel ist zu Ende. Eine Anzeigentafel gibt entsprechend Auskunft über Ihre Erfolge. Die oberste Zahl gibt an wie viele Züge noch in die Bahnhöfe geleitet werden müssen, damit der Level erfolgreich beendet werden kann, die mittlere zeigt an wieviele Zusammenstöße noch erlaubt sind, die untere Zahl gibt das aktuelle Zeitlimit an.



...langsam aber sicher seine eigene Strecke zurecht

Die Aufgaben beginnen recht leicht und werden später immer kniffliger

Für Bahner denen die vorgegebenen Strecken nicht mehr ausreichen und die sich an eigenen Konstruktionen die Zähne ausbeißen wollen, greifen auf den eingebauten Bastelbogen zurück. Hier dürfen Sie eigene Tüftelaufgaben konstruieren und dann nachspielen. Die Eigenbauten werden vom Programm übrigens auf Vollständigkeit getestet. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, wird dieses sofort vom Spiel angezeigt. Selbstredend lassen sich im Editor auch unterschiedliche Spielparameter ändern. Vom Zeitlimit, über die Anzahl der zu sichernden Züge, bis zur Geschwindigkeit, lassen sich die Eigenbauten Ihren Bedürfnissen individuell anpaßen. *MICHAEL HENGST*

Tips & Tricks

— Die oberste Grundregel für *Locomotion* lautet: "Keine Panik!". Wer den Überblick über Bahnhöfe und Bahn verliert, setzt die Loks schneller auf Grund, als die Bundesbahn neue Maschinen bauen kann.
— Prägen Sie sich die Streckenführung und die Lage der Weichen genau ein. Nur unter Weicheneinsatz und mit geschicktem Timing lassen sich Unfälle vermeiden.
— Haben Sie immer ein Auge auf den Unfallzähler. Es wäre ärgerlich wenn Sie das Spiel wegen eines Crash vorzeitig abbrechen müßten.

Der Schwierigkeitsgrad ist individuell einstellbar

I • N • F • O

Titel:	**Locomotion**
Hersteller/Anbieter:	Kingsoft/Kingsoft
Zirka-Preis:	70 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (10 MHz), EGA, 512 KByte
Empfohlen:	AT (20 MHz), Maus, VGA, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	nein
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	ausreichend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

The Lost TREASURES of Infocom

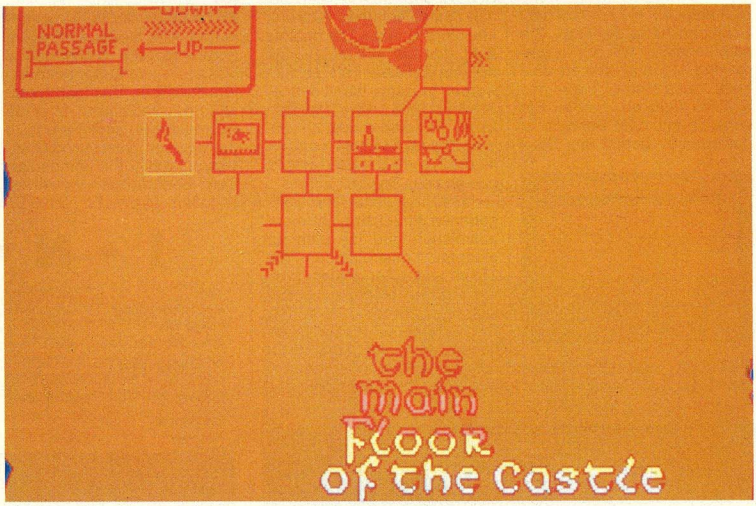
Comeback nach Maß: 33 Text-Adventures der legendären Firma Infocom in einer sorgsam editierten Sammlung stellen jeden Bücherwurm zufrieden.

Eine Situation, die sich jeder vorstellen kann: Sie ziehen in eine neue Wohnung, geben überall Ihre neue Adresse an und freuen sich des Lebens. Bis, ja, bis Sie mit Ihrer goldenen Kreditkarte eine Rechnung begleichen wollen und feststellen müssen, daß die Karte nicht mehr gültig ist. Peinlich, die Bank hat das neue Plastikgeld an die alte Adresse gesandt. Soweit noch kein Problem. Die Schwierigkeiten beginnen erst, als die Mühlen der Bürokratie zu mahlen beginnen. Sie werden von einer Behörde zur nächsten geschickt, Sie füllen quadratmeterweise Formulare aus und zweifeln langsam an Ihrer Existenz. Bis Ihre Konten wieder zugänglich sind, vergehen Wochen und Sie geraten an den Rand eines Nervenzusammenbruchs.

Diese alltägliche kafkaeske Schreckensvision passierte einem jungen englischen Schriftsteller, anfang der achtziger Jahre. Sein Name Douglas Adams, Autor von "Per Anhalter durch die Galaxis". Wie es sich für einen Kreativling mit einem Faible für technische Innovationen gehört, bastelte Adams aus diesem Erlebnis eine ansprechende Computer-Story für das Softwarehaus Infocom. *Bureaucracy* wurde nur eins von über 30 Textadventures, die in den achtziger Jahren das Feld für heutige Computerunterhaltung bereiteten. Fans dieses Genres bekommen noch heute feuchte Augen der Rührung, wenn sie an endlos durchwachte Nächte, Wutanfälle vor dem Monitor und vollkommene soziale Isolierung zurückdenken.

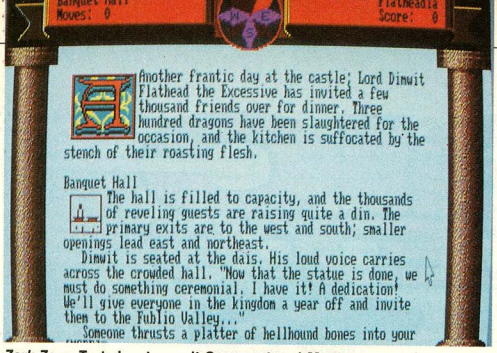
Die größte Perle in der Infocom-Sammlung ist zweifellos die fünfteilige *Zork*-Serie. Bereits 1977 erfreuten sich interessierte Studenten auf der Mainframe-Anlage des Massachusetts Institute of Technologie an dem *Zork*-Textadventure. Inspiriert von dem ersten Textadventure *Advent* und der *Dungeons & Dragons*-Brettspielreihe, verstand *Zork's* Parser ganze Sätze anstatt kurzer Kommandos. — Zur damaligen Zeit ein riesiger Fortschritt.

Co-Autor Dave Lebling schrieb auch für Infocom die ersten drei Teile (*Zork 1, Zork 2, Zork 3*) dieser fantastisch-verrückten Fantasy-Serie. Die Fans bekamen nicht genug von ihren Abenteuern im Königreich der "Flatheads" und verlangten nach mehr. Den vierten Teil *Beyond Zork* verfaßte eine andere bekannte Größe im Text-Adventure-Geschäft, Brian (*Wishbringer*) Moriarty. Seinen bisherigen Abschluß fand der Zork-Kult mit *Zork Zero*, diesmal komplett mit begleitender Grafik und Automapping. Steve Meretzky's Geschichte beginnt vor der eigentlichen *Zork*-Trilogie. Das große Underground-Empire steht noch in voller Blüte, und Sie treten gegen den Erzmagier Megaboz an.



Zork Zero: **Alles klar, dank Automapping.**

Zork Zero blieb im Reigen der Infocom-Adventures die grafische Ausnahme. Bei allen anderen Computergeschichten aus dem Hause Infocom mußte der Spieler mit karger Textausgabe Vorlieb nehmen. Doch gerade das asketische Erscheinungsbild ist für den echten Adventure-Fan der Himmel auf Erden. Läßt doch ein beschreibender Text der Phantasie des Leser/Spielers den größten Freiraum. Auch die Kontaktaufnahme mit dem Spiel erfolgt via Tastatur. Sie geben komplette englische Befehlssätze oder gebräuchliche Abkürzungen ein. — Die Geschichte reagiert in entsprechender Weise, nimmt ihren Fortgang und dokumentiert so Ihre Handlungen. Sie können sich mit Personen unterhalten, Gegenstände manipulieren, die jeweilige Umgebung in näheren Augenschein nehmen und durch die fiktiven Computerlandschaften wandern. Neben der für alle Infocom-Spiele gültigen Kommandoebene (siehe auch Karte), hält fast jedes Programm einen speziellen Befehlssatz bereit. So steuern Sie z.B. in *Suspended* von



Zork Zero: **Textadventure mit Ornament und Mausunterstützung.**

```
+[37;7m+[01;01H Cellar                                          Score: 35
 Moves: 24      +[0m+[25;01H>look
Cellar
You are in a dark and damp cellar with a narrow passageway leading north, and
a crawlway to the south. On the west is the bottom of a steep metal ramp which
is unclimbable.

+[37;7m+[01;01H Cellar                                          Score: 35
 Moves: 25      +[0m+[25;01H>n
The Troll Room
This is a small room with passages to the east and south and a forbidding hole
leading west. Bloodstains and deep scratches (perhaps made by an axe) mar the
walls.
A nasty-looking troll, brandishing a bloody axe, blocks all passages out of
the room.

+[37;7m+[01;01H The Troll Room                                  Score: 35
 Moves: 26      +[0m+[25;01H>talk to troll
The troll isn't much of a conversationalist.
The troll pauses for a moment, perhaps thinking that you should re-read the
manual.
```

Zork 1: **Wir steigen in den Keller und das Abenteuer kann beginnen.**

```
 is unclimbable.

+[37;7m+[01;01H Cellar                                          Score: 35
 Moves: 29      +[0m+[25;01H>n
The Troll Room
This is a small room with passages to the east and south and a forbidding hole
leading west. Bloodstains and deep scratches (perhaps made by an axe) mar the
walls.
A nasty-looking troll, brandishing a bloody axe, blocks all passages out of
the room.
The flat of the troll's axe hits you delicately on the head, knocking you out.
Conquering his fears, the troll puts you to death.
It appears that that last blow was too much for you. I'm afraid you are dead.

  ****  You have died  ****

Now, let's take a look here... Well, you probably deserve another chance. I
can't quite fix you up completely, but you can't have everything.

Forest
This is a forest, with trees in all directions. To the east, there appears to
be sunlight.
```

Zork 1: **Der berühmte Troll mit der Axt.**

Hier eine Inhaltsangabe der verlorenen Schätze von Infocom:

The Lost Treasures of Infocom — Teil 1

Zork 1
Zork 2
Zork 3
Beyond Zork
Zork Zero
Enchanter
Sorcerer
Spellbreaker
Deadline
Witness
Suspect
Lurking Horror
Ballyhoo
Infidel
Moonmist
Planetfall
Stationfall
Suspended
Starcross
Hitchhiker's Guide to the Galaxy

The Lost Treasures of Infocom — Teil 2

A Mind Forever Voyaging
Cutthroats
Wishbringer
Seastalker
Trinity
Hollywood Hijinx
Nord and Burt
Plundered Hearts
Border Zone
Sherlock
Bureaucracy

Michael Berlyn sechs unterschiedliche Roboter durch einen Untergrundkomplex. Jede der Maschinen wird von Ihnen dabei per spezieller Programmiersprache "befehligt". In anderen, mehr fantasyorientierten, Abenteuern können Sie über die Tastatur Textzaubersprüche werfen.

Großen Anteil an dem Kultstatus der Infocom Textadventures hatten sicher die liebevoll gemachten Packungsbeilagen, die mehr oder weniger wichtige Hinweise zur Lösung der Rätsel lieferten. Auf diese Gimmicks müssen Sie in der Activision-Sammlung nur zum Teil verzichten. Zum einen sind in einem der Sammlung beiliegenden über 250 Seiten starken Manual alle wichtigen Informationen abgedruckt. Zusätzlich finden Sie alle relevanten Karten und Pläne. Wem das immer noch nicht reicht, schlägt im ebenfalls mitgelieferten Lösungsbuch nach.

VOLKER WEITZ

Tips & Tricks

Infocom-Adventures sind ganz schön verzwickt. Irgendwann ist jeder soweit und tippt die wüstesten Beschimpfungen in seine Tastatur. Nicht gleich verzweifeln. Hier kommt eine kleine Auswahl an Befehlen, die zwar garantiert auch nicht zum Erfolg führen, dafür aber für jede Menge Lacher gut sind.

In langen Versuchsreihen verzweifelter Adventure-Freaks haben sich folgende Wörter als besonders vielversprechend erwiesen:

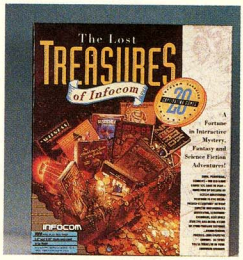
"yell, scream, kiss (someone), kill (me), why, zork, jump, hop, hello, get me, find me, bug, loose, win, mumble, sigh, pray."

Für einzelne Adventures empfehlen sich folgende Wortkombinationen:

Hitchhikers Guide — "get drunk (im Pub), pet dog, brush tooth, drink vine (auf der party), put gown in thing (wenn das Ding im Mantel ist."

Suspect — "enter fireplace, pull rug and then look under it, rape Veronica (vorher speichern)"

Zork 1 — "listen to forest, count leaves, count candles, get troll"



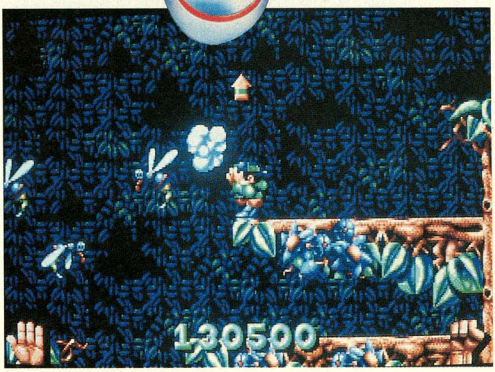
I • N • F • O

Titel:	**The Lost Treasures of Infocom Teil 1 und 2**
Hersteller/Anbieter:	Activision/Rushware
Zirka-Preis:	160 Mark
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 512 KByte
Empfohlen:	XT (12 MHz), Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	nein
Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja (nur *Zork Zero*)
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

MAGIC POCKETS

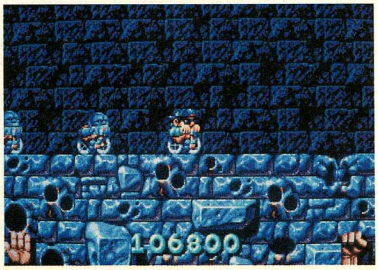
Gute Jump'n'Runs oder Plattformspiele sind im PC-Bereich nach wie vor Mangelware. Abhilfe schafft *Magic Pockets* von den Bitmap Brothers mit kniffligen Aufgaben und Schnuckelgrafik.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten einen Sohn. Einen Sohn, der nur nach einem Prinzip lebt: cool sein. Eines Tages schlüpft der lässige Nachwuchs in seinen Trainingspulli, setzt sich Ihre Golfmütze auf, mopst Ihre beste Ray-Ban-Brille und zieht los. Wie Kinder eben so sind, verläuft er sich prompt. Womit wir beim Spiel wären. Wie schon erwähnt ist *Magic Pockets* im Jump'n'Run-Genre angesiedelt, das heißt, der Held des Spiels, hier kurz Kid genannt, läuft und springt in Seitenansicht durch unterschiedliche Landschaften und sammelt Gegenstände ein. Grafisch ist *Magic Pockets* ein Leckerbissen: Sämtliche Figuren (Freund und Feind) sind putzig anzuschauen. Umgebungen und Hintergründe sind mit mannigfachen Farbschattierungen aufwendig gestaltet. In Sachen Animation stehen die Feinde dem Helden in nichts nach. Zu seinem Glück ist Kid mit einer Zauberhose ausgestattet, aus deren Taschen sich die erstaunlichsten Dinge zu Tage fördern lassen. Im einfachsten Fall sind dies Wirbelwinde, Kid's bevorzugte Waffe. Je nachdem, wie lange Kid seine Zauberenergie in einen Taschenwirbelwind pumpt, ändern sich dessen Größe und Fähigkeiten. Von den kleinen Windhosen brauchen Sie unter Umständen mehrere, um einen Feind fertigzumachen. Benutzen Sie die maximale Windgröße, benötigen Sie maximal zwei für einen Feld-, Wald- und Wiesenfeind. Ihre Widersacher sind dann für kurze Zeit in der Windhose gefangen und hinterlassen nach einfachem Darüberlaufen Süßigkeiten, die Bonuspunkte auf Kids Konto schaufeln. Das Magiepotential des Wunderknaben ist aufrüstbar. Dazu sammeln Sie Getränke und Sterne ein. Sie erhalten dafür Zauberhelme, Schutzmasken, kräftigere Wirbelstürme und andere Wurfgeschosse. Mit den Zauberhel-



Wirbelwinde aus der Hosentasche sind die Standardwaffe

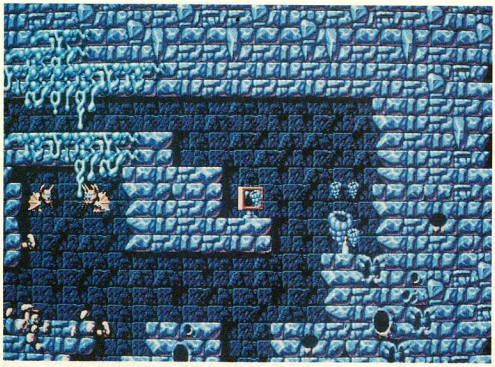
Abenteuerliche Wanderung: Kid sucht den Heimweg.



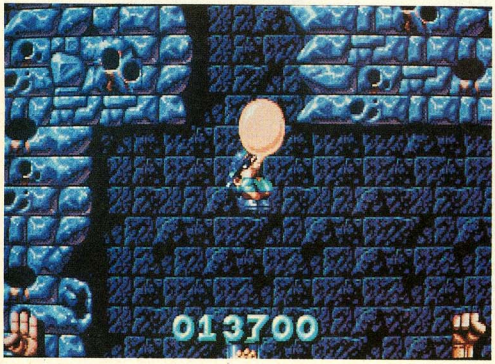
Den Laserhelm gibt's erst nach vielen Extras

men teleportieren Sie sich in Bonushöhlen, halten sich unter Wasser auf oder strahlen Ihre Feinde einfach nieder. Weitere Extras sind eine Tasche mit Nägeln, die Sie gegen Ihre Feinde ausstreuen, ein Benzinkanister, der die Wirbelwinde in durchschlagskräftige Feuerbälle verwandelt, ein Gummiball, auf dem Kid seine Feinde in Grund und Boden springt, Boxhandschuhe und ein Fahrrad. An einigen Stellen stehen Kaugummiautomaten. Treten Sie hinter den Automaten und lenken nach unten, erzeugt Kid eine Kaugummiblase, mit der er einige Zeit fliegen kann. Dann ist er allerdings wehrlos. Läuft Kid in einen Wirbelwind, der keinen Feind gefangenhält, wird der kleine Held durch die Luft gewirbelt und kann, solange er eingerollt ist, seine Feinde durch bloße Berührung vernichten. Das ganze Extra-System ist zwar etwas komplex, nach einigen Spielstunden und mit Hilfe der Anleitung werden Sie bald lernen, wie Sie zu den maximalen Bonuspunkten kommen. Die vier Welten, die Sie durchqueren müssen, sind unterschiedlich lang. Die erste Welt besteht beispielsweise aus fünf Höhlensystemen, in denen Sie von hüpfenden Schleimhaufen, Steinbeißern, Schnecken und Fledermäusen belästigt werden. Danach führt Ihr Weg durch den Dschungel, durchs Gebirge und tauchenderweise durch Seen. Insgesamt sind 26 Levels zu meistern. Am Ende jeder Welt werden Sie von einem oder mehreren Endgegnern erwartet, den Sie jeweils mit einer anderen Extrawaffe und einer anderen Taktik bezwingen.

Nach jedem bestandenen Level erhalten Sie ein vierstelliges Paßwort. Damit müssen Sie das langwierige Abenteuer nicht in einem Zug durchspielen, sondern können nach jedem Level unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt im letzten gespielten Level wieder einsteigen.

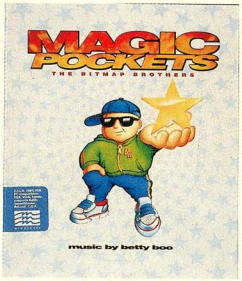


Der Fernseher zeigt die nähere Umgebung



In der zweiten Welt geht's schon härter zur Sache

Lassen Sie sich von der Pakkungsaufschrift "Music by Betty Boo" nicht täuschen: Begleitmusik zum Spiel gibt's nicht, lediglich der Titelsong ist "Doin' the Do" von Betty Boo. Dieser ist allerdings ganz gut gelungen (digitalisiertes Schlagzeug nur mit Soundblaster). Wenn Sie Hip Hop mögen, empfehle ich Ihnen zur Anreicherung des klanglich mageren Spielgeschehens, nebenher eine entsprechende CD oder Platte laufenzulassen. *JAN BARYSCH*



Tips & Tricks

Durch den Wirbelsprung, den Kid ausführt, wenn er in einen leeren, großen Wirbelwind läuft, werden Sie höher geschleudert, als Sie springen können. So erreichen Sie hohe Plattformen und sind — oben angekommen — auch noch für kurze Zeit unverletzlich. Viele Steine sind zerstörbar. Meist sind diese an ihrer rechteckigen Form zu erkennen. Werfen Sie also bei jeder Gelegenheit mit einigen kleinen Tornados um sich.

Ergattern Sie ein Fahrrad, hämmern Sie auf die Sprungtasten um schnell zu fahren. Sie sind auf einem Fahrrad unverletzbar. Finden Sie im Dschungel eine Pflanze mit einer roten Knospe, lassen Sie einen Tropfen aus einer großen Wolke darauffallen. Die Pflanze wird wie eine Zauberbohne wachsen und Ihnen als erstklassige Leiter dienlich sein. Nutzen Sie die Sekunden in denen Sie nach einem Feindkontakt bewußtlos sind, um aus der Gefahrenzone zu flüchten.

Während der Bewußtlosigkeit (Sie sehen Sterne) sind Sie unverletzbar. Bevor Sie in einen Abgrund springen, dessen Boden Sie nicht sehen können, werfen Sie erst etliche kleine Wirbelwinde hinunter. Diese sind auch außerhalb des Bildschirms noch wirksam. Versuchen Sie möglichst viele Feinde in Tornados zu fangen. Springen Sie auf einen in einem Wirbelwind gefangenen Feind. Sie erhalten mehr Süßigkeiten, als wenn Sie nur darüberlaufen. Zur Steuerung hat sich die Tastatur bis jetzt am besten bewährt.

I • N • F • O

Titel:	**Magic Pockets**
Hersteller/Anbieter:	Bitmap Brothers
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er AT, 12 MHz
Empfohlen:	386er 25 MHz, VGA, Soundblaster
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
"Monochrom":	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	dürftig
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	viersprachiges Poster
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	—

The Perfect General

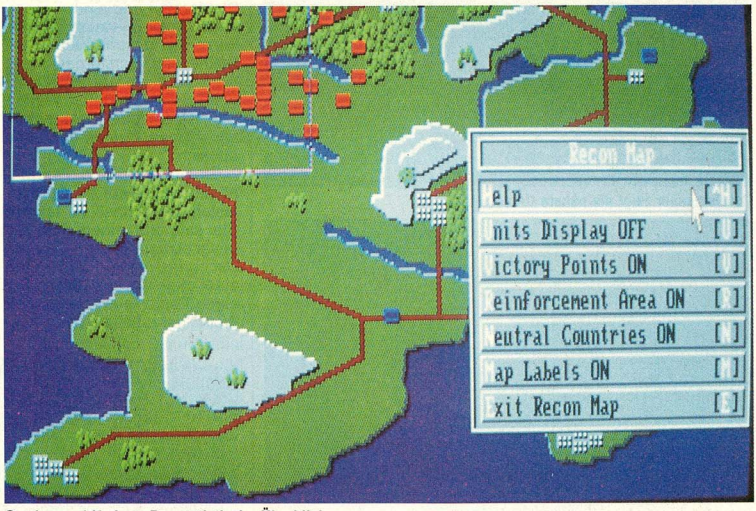
Sandkastenspiele: *The Perfect General* ist genau das richtige für Neulinge im Strategiegeschäft.

Bei altgedienten Computerstrategen hat der Name Marc Baldwin einen guten Klang. Baldwin programmierte vor fünf Jahren zusammen mit Walter Bright den fantastischen Strategieklassiker *Empire*. Nach einer längeren Schaffenspause meldet er sich jetzt mit einem neuen Strategiespiel bei den Heimkommandeuren zurück. Wie der berühmte Vorgänger, hat auch das neue Programm in den USA so ziemlich alle Preise eingeheimst, die zu vergeben sind. Kein Wunder, denn *The Perfect General* verzichtet im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen auf abstrakte Icons, Tabellen und nüchterne Statistiken. Hier tuckern Sie vielmehr mit kleinen Panzern über eine Miniaturlandschaft. Worüber gestandene "Wargamer" nur mitleidig die Nase rümpfen, erweist sich für den Neuling im Strategiegeschäft als segensreich: Auch Computerspieler, die sonst um Hexfeldkarten und Bewegungspunkte einen großen Bogen machen, kommen mit *The Perfect General* sofort zurecht.

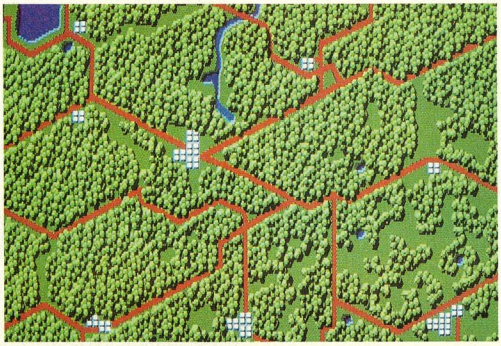
Sie ziehen wahlweise gegen einen Computer oder einen menschlichen Gegner in die Schlacht. Die beiden Opponenten treten entweder mit Kabel oder über eine Modemverbindung in Kontakt, so daß auch Fernduelle möglich sind. Insgesamt stehen vierzehn Szenarien zur Wahl, die alle unterschiedliche geographische Herausforderungen bieten. Von recht übersichtlichen Landschaften bis zu undurchdringlichen Dschungelgebieten ist alles im Angebot. Zusätzlich sorgen in Zukunft Datendisketten für weiteren Strategienachschub. Bereits erschienen ist eine Sammlung berühmter Schlachtfelder des zwanzigsten Jahrhunderts.

Abgesehen von den verschiedenen geographischen Besonderheiten, spielt das Wetter eine große Rolle. Es kann passieren, daß im heftigsten Schlachtgetümmel plötzlich Nebel die Sicht versperrt oder Regen die Landschaft in ein Sumpfgebiet verwandelt und Ihre Panzer hoffnungslos steckenbleiben.

Sie dürfen entweder als Angreifer, standesgemäß die rote oder als Verteidiger, die blaue Seite vertreten. Alle Befehle werden mit der Maus oder der Tastatur an die Truppen weitergegeben. Vor Beginn der Schlacht stellt jede Seite mit begrenztem Punktevorrat eine schlagkräftige Truppe zusammen. Sie haben dabei die Wahl zwischen drei unterschiedlich großen Panzertypen und drei Artillerieeinheiten. Zusätzlich können Sie Infantrie, Pioniere, Panzerabwehreinheiten und Minenleger mit Truppentransportern in die Schlacht schicken. Bevor das Kampfgetümmel beginnt, verteilt jede Seite die eigenen Truppen in ausgewiesenen Gebieten auf der Landkarte. Die Landschaft wird dabei aus der Vogelperspektive gezeigt — erst wenn feindliche Einheiten in Sichtweite kommen, werden sie auf der Karte angezeigt. Zur besseren Orientierung können Sie auf einer



Gewinn und Verlust: Der statistische Überblick.

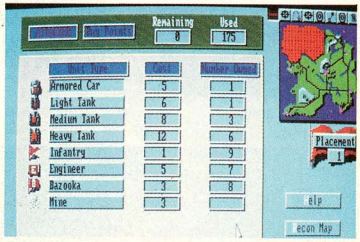


Das ganze Kampfgebiet auf einen Blick.

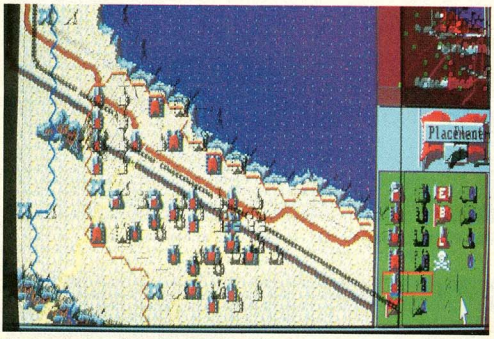
verkleinerten Übersichtskarte das gesamte Kampfgebiet überblicken.

Jede Einheit verfügt über unterschiedlich viele Bewegungspunkte. Während Fußsoldaten pro Runde nur ein Feld überqueren können, legen Panzerwagen immerhin neun Felder zurück. Alle Kampfhandlungen werden in Runden ausgetragen. In Runde eins werden die Einheiten aufgestellt, anschließend die Zielgebiete der Artillerie festgelegt und auf Knopfdruck geschossen. In der dritten Phase bewegen sich alle Einheiten in ihr neues Zielgebiet. Zum Schluß berechnet der Computer automatisch die gewonnenen Punkte. Jedes Szenario besitzt bestimmte Sieg-Punkte, die über die Landkarte verteilt sind. So kann man z.B. sein Punktekonto ausbauen, wenn man eine Stadt erobert oder den Gegner hinter eine bestimmte Linie zurückdrängt. Diese angesammelten Punkte legen auch fest, ob und wann Sie sich neue Einheiten kaufen können. Gewonnen hat die Seite, die als erste die für das Szenario nötigen Punkte angesammelt hat. Strategen, die doch nicht ganz auf die liebgewonnenen Statistiken verzichten können, werden gegen Ende jeder Runde durch eine Gewinn- und Verlustrechnung beider Seiten entschädigt. Unser Tip: Haben Sie die Möglichkeit *The Perfect General* auf zwei Rechnern über Kabel oder Modem-Verbindung zu spielen, dann sollten Sie das ausprobieren — Der Spielspaß steigt ins Uferlose.

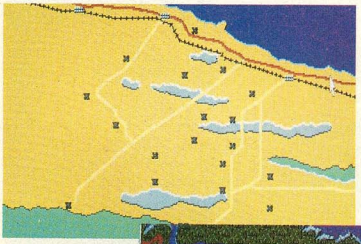
VOLKER WEITZ



Einkaufsbummel: Welche Einheit darf's denn sein?



Kanonendonner: Die schweren Geschütze sprechen.



Sandig: Die Feinde landen am Strand.

Aufmarschgebiet: Die Panzer werden abgestellt.

Tips & Tricks

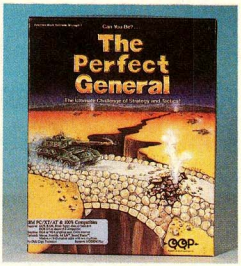
Stellen Sie eine ausgewogene Truppe zusammen. Wie Sie bald herausfinden werden, verlangt jedes Szenario nach einer etwas anderen Taktik. Trotzdem sollten Sie vermeiden, nur auf eine Waffengattung zu setzen.

— Panzerwagen: Sehr nützlich, um Infantrie und mobile Artillerie über weite Wege zu transportieren. Werden in Städten stationierte Truppen durch gegnerisches Feuer vernichtet, können Sie mit diesen Transportern für schnellen Nachschub sorgen und so die Siegpunkte der Städte retten.

— Panzer: Wichtig in allen Szenarien. Bleiben Sie mit Ihren schweren Panzern soweit wie möglich auf den Straßen. Benutzen Sie die leichten Einheiten, um den Weg für die schweren freizumachen. Parken Sie Ihre schweren Einheiten möglichst auf Bodenerhebungen. Wenn der Gegner nicht massiv Artillerie einsetzt, können Sie so bequem das Schlachtfeld beherrschen.

— Artillerie: Leichte Artillerie hat sich besonders bei der Verteidigung bewährt, da sie besonders akkurat schießt und den Vormarsch des Gegners stoppen kann. Schwere Artillerie ist nur nützlich, wenn Sie durch starke Panzerverbände geschützt wird. Mobile Artillerie hat sich besonders auf der Seite des Angreifers bewährt.

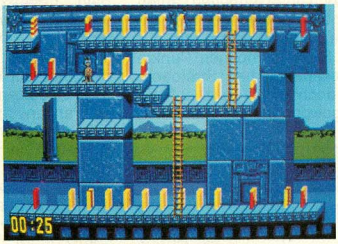
— Infanterie: Fußsoldaten sollten Sie in Städten stationieren und als Aufklärer für feindliche Hinterhalte einsetzen. Bazookas eignen sich hervorragend als Verteidigungseinheiten.



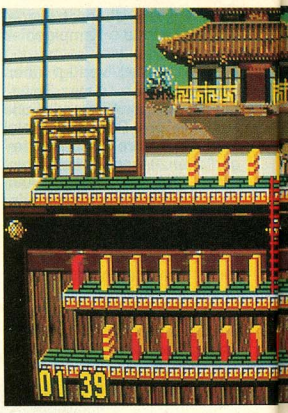
I • N • F • O

Titel:	**The Perfect General**
Hersteller/Anbieter:	UBI-Soft/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

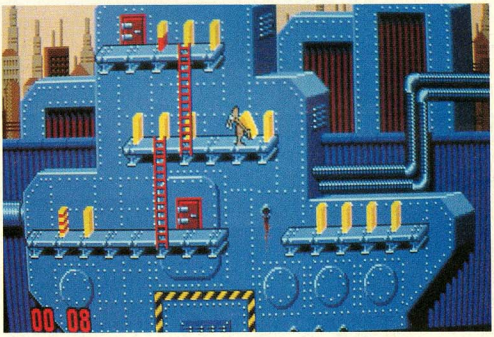
Ausnahmsweise haben wir es diesmal nicht mit einer Filmlizenz zu tun. Denn nicht überall, wo Ocean draufsteht sind auch Leinwandhelden drin. Trotzdem geht's um einen geschützten Namen — Colins Quavers, eine unter amerikanischen Kindern sehr beliebte Leckerei.



Ein sehr kniffeliges Level ganz antik

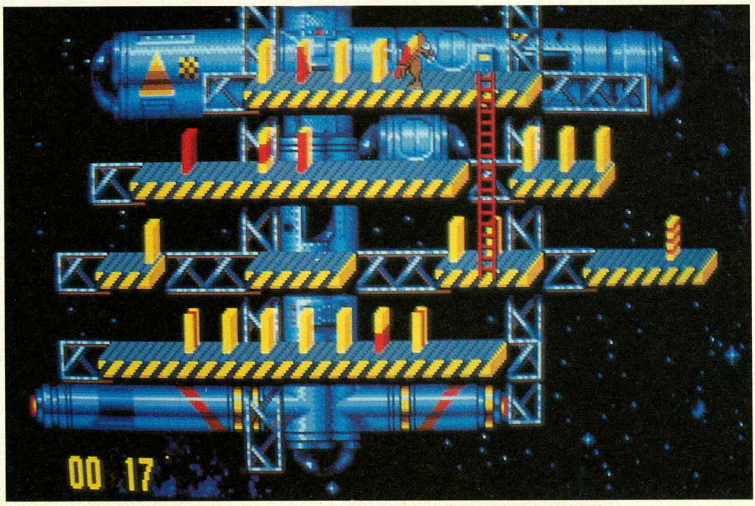


Die letzten 10 Levels entführen Sie in den Fernen Osten

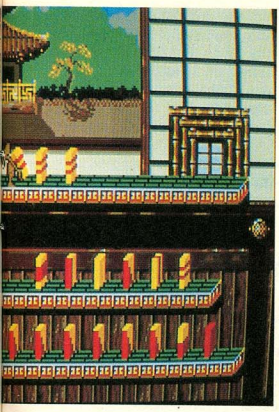


Das Techno-Universum: G.I. Ant auf Bladerunners Spuren

Ein dicker Hund, Colin Curly, hat seine Tüten mit Quavers verloren und sein Freund G.I. Ant, die Ameise, erklärt sich bereit, sie zu suchen. Um die Kekse zu finden, muß sich G.I. Ant in eine Dominowelt begeben. 100 Levels sind durch geschicktes Lösen von Dominostein-Sturz-Aufgaben zu meistern. G.I.Ant muß Serien von rechteckigen Steinen so anstoßen, daß sie alle der Reihe nach umfallen. Ganz so leicht ist's jedoch nicht. Die Dominosteine sind auf Plattformen verteilt, es ist festgelegt, welcher Stein als letztes umfallen muß, und G.I.Ant darf nur einen einzigen Stein anstoßen. Einige Quader haben dazu spezielle Eigenschaften: Der "Überschlagsblock", gekennzeichnet durch einen breiten Querstreifen, bleibt, wenn einmal umgefallen, nicht liegen, sondern überschlägt sich so lange, bis er aus dem Spiel fällt oder von einem anderen Stein gestoppt wird. Durch einen Längsstreifen gekennzeichnet ist der "Aufsteiger". Er verhält sich der Schwerkraft entgegengesetzt und steigt nach dem Anstoß senkrecht nach oben. Der "Überbrücker", mit einem dünnen Querstreifen in der Mitte, erzeugt beim Umfal-



Abgehoben: Selbst im Weltall schleppt G.I. Ant ihre Dominosteine von hier nach da



len eine Brücke. Der schräg halbierte "Verzögerer" bleibt nach dem Anstoß noch ein Weilchen stehen, ehe er umfällt. Dadurch prallen andere Steine von ihm ab und kippen in die andere Richtung zurück. Der "Teiler", oben gelb und unten rot, teilt sich in zwei Steine, die in entgegengesetzte Richtungen umkippen. Dies tut er jedoch nur, wenn ein anderer Stein von oben auf ihn herunterfällt. Ein Stein mit zwei dünnen Streifen fällt genau wie die normalen Steine um, nur verschwindet er, anstatt liegenzubleiben. Für Löcher im Boden ist der "Explodierer" verantwortlich. Farbig senkrecht geteilt, reißt er nach dem Umfallen eine Öffnung in die Plattform. Durchweg rot sind die "Stopper". Sie verhalten sich ähnlich den Verzögerern, nur fallen sie überhaupt nicht um. Der letzte ist der dreigestreifte "Auslösestein". Er muß als letzter umfallen. Die Steine sind natürlich selten so aufgestellt, daß ein Schubs genügt, um sie alle umfallen zu lassen. Die Steinformationen müssen vor dem Anstoß umgebaut werden. Sie können die Steine herumtragen (mit Ausnahme des Auslösesteins) oder von einer Plattform fallen lassen. Haben Sie den Auslösestein ordnungsgemäß und innerhalb des oft höllisch knappen Zeitlimits zum Liegen gebracht, öffnet sich der Ausgang des Levels, den Sie auch noch innerhalb des Zeitlimits erreichen müssen. Dann erhalten Sie ein Token und einen Zugangscode zum nächsten Level, den Sie auf dem der Spieleschachtel beiliegenden Code-Blatt notieren können. Wenn Sie nach einem mißglückten Versuch an die Stelle vor dem Anstoß zurückmöchten, setzen Sie ein Token ein. Um Tokens zu sparen, können Sie einen Level auch komplett wiederholen.

Achten Sie darauf, daß kein Stein von oben auf einen anderen fällt, es sei denn, der andere ist ein Teiler. Alle übrigen Steine werden durch einen solchen Sturz zerstört und das Rätsel gilt als nicht gelöst. Die Pausenfunktion nützt Ihnen bei der Suche nach dem richtigen Weg nicht viel. Aktivieren Sie die Pausenfunktion, ist zwar die Uhr gestoppt, das Spielfeld ist jedoch von einer Übersicht der Eigenschaften der Steine verdeckt. Haben Sie alle Level einer der neun Welten gemeistert, finden Sie eine Packung von Colin's Quavers. In einem witzigen Mini-Trickfilm findet jedesmal eine andere Übergabe der leckeren Kekskostlichkeiten statt. In jeder Welt unterhält Sie zudem ein anderes musikalisches Thema. Doch seien Sie gewarnt: *Push-Over* bietet ähnliche Gehirnfolter wie *Lemmings*. Die Anforderungen bei *Push-Over* sind eine ähnliche Mischung aus Strategie, Geschicklichkeit und Einfallsreichtum wie bei Psygnosis' Pelztierklassiker. An einigen Aufgaben werden Sie Stunden knobeln, ehe Sie den richtigen Weg entdeckt haben.

JAN BARYSCH

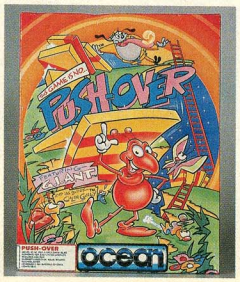
Tips & Tricks

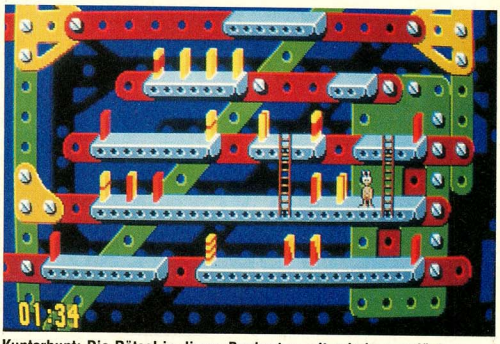
Kommen Sie in einen neuen Level, lassen Sie sich Zeit und planen zuerst den Weg. Dann probieren Sie Ihre Lösung aus und wiederholen den Level, falls die Lösung richtig war. Finden Sie auf Anhieb keine Lösung, stoßen Sie einfach den nächsten Stein an und beobachten, wo die Kettenreaktion unterbrochen wird.

In vielen Levels können Sie einige Steine erst nach dem Anstoß verstellen. Suchen Sie sich vorher die kürzesten Transportstrecken aus. Achten Sie darauf, daß kein Stein vor dem Ausgang zu liegen kommt und diesen versperrt. Die Anstoß-Stelle darf nicht hinter einer Leiter liegen. Wollten Sie an einer solchen Stelle in die Anstoßposition kommen, würden Sie nur die Leiter hochklettern.

Wenn es um Sekunden geht, springen Sie nicht von einer Plattform, sondern benutzen Sie die Leiter. Nach einem Sprung sind Sie zu lange benommen.

Um einen Überschlagsblock aufzuhalten, brauchen Sie lediglich einen Stopper und etwas Platz. Tragen Sie den Stopper und überholen Sie den Überschlagsblock. Stellen Sie den Stopper in den Weg des Überschlägers und schleppen Sie den Stopper wieder an dem Überschlagsblock vorbei, sobald dieser die Richtung gewechselt hat. Steht ein Brückenstein vor einem Explodierer, hebt er beim Umfallen dessen zerstörerische Wirkung auf. Halten Sie Ausschau nach Teilern. Gibt es in dem Level einen Teiler, ist dies wie ein zweiter Anstoß. Oft sind wichtige Steine hinter Leitern versteckt und schwer zu entdecken. Am besten hat sich übrigens die Steuerung per Tastatur bewährt.





Kunterbunt: Die Rätsel in dieser Baukastenwelt scheinen unlösbar

I • N • F • O

Titel:	**Push-Over**
Hersteller/Anbieter:	Ocean/Bomico
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	286er AT 10MHz, 640 KByte
Empfohlen:	386er 25 MHz, VGA, Soundblaster
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
"Monochrom":	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	zufriedenstellend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Eine Anleitung für alle Sprachen und alle Systeme
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache in Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	ja
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

QUEST FOR GLORY I:

SO YOU WANNA BE A HERO?

Aufgepeppte Neuauflagen alter Spieleklassiker haben Hochkonjunktur. Neuster Streich ist das Sierra-Adventure *Quest for Glory I*, das im frischen VGA-Look erstrahlt.

Die Meeps sehen nicht nur witzig aus, sondern sind auch hilfreich

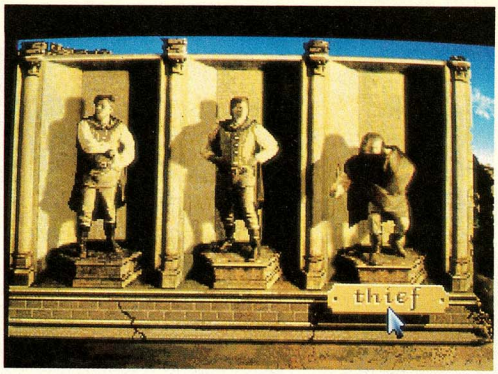
Die im Filmgeschäft arbeiten auch immer mehr Softwarefirmen frei nach der Devise: "Aus alt mach neu!". Da werden betagte Softwareklassiker aus den Archiven gekramt und im neuen Look noch mal in die Läden gebracht. Im Gegensatz zu den fragwürdigen Ergebnissen, die Frischzellenkuren oft bei Filmremakes hinterlassen, erfreuen sich die aufgebohrten Neufassungen von Spieleoldies größerer Beliebtheit. Neustes Beispiel für eine überaus gelungene Umwandlung eines Oltimers in einen frechen Tausendsassa ist Sierras Rollenspiel-Adventure-Mix *Quest for Glory I: So you wanna be a Hero*. Kenner des mittlerweile fast drei Jahre alten Originalspieles werden angenehm überrascht sein: Außer der Story und den Puzzles hat die Version der 90er Jahre nichts mehr mit dem Urahn gemein. Vor allem technisch liegen ganze Welten zwischen den beiden Spielen. Lief der Erstling z.B. noch mit EGA-Grafik, geht beim Neuwerk ohne VGA überhaupt nichts. Zudem haben sich die Grafiker etwas ganz Besonderes für die VGA-Fassung ausgedacht. Alle Figuren, die Sie unterwegs treffen, sind erst als Tonfiguren (sog. "Claymates") in Einzelschritten animiert und dann abgezeichnet worden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Fast wie im Trickfilm animierte Charaktere, bei denen sogar die Mimik sowie die Lippenbewegungen bei Gesprächen stimmen. Ebenfalls überarbeitet: Alle Hintergrundgrafiken erstrahlen nun im 256-Farbenkleid und der Soundtrack, der extra nochmals neu abgemischt wurde. Per Soundblasterkarte werden übrigens zusätzlich zur Musik satte Digi-Effekte geboten.

Die Hintergrundgeschichte von *Quest for Glory* ist schnell erzählt: Das Märchenbaronat derer von Spielburg steckt in argen Schierigkeiten. Eine ganze Latte ekliger Gesellen, darunter eine Hexe, ein Räuberhauptmann und zahlreiche Monster versetzen Spielburgs Einwohner in Angst und Schrecken. Damit nicht genug. Baron von Spielburg betrauert den Verlust seines Sohnes und der einzigen Tochter. Beide Kinder sind verschwunden — niemand weiß wohin. Nur ein gestandener Held kann Spielburg helfen, die fürstlichen Kinder retten und die bösen Buben vertreiben. Klaro, wer die Rolle des Helden übernimmt: Sie. Vor dem Start dürfen Sie sich einen von drei Charakteren aussuchen. Ent-

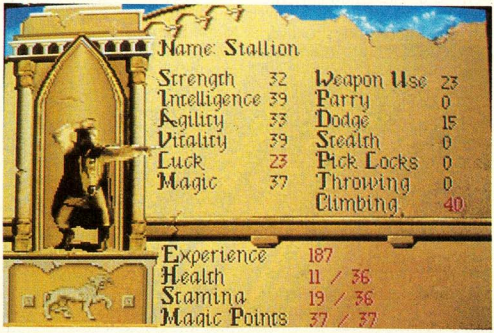
Die Hexe Baba Yaga führt sicher nichts Gutes im Schilde

weder als kräftiger Krieger, flinker Dieb, oder schlauer Zaubersmann machen Sie sich auf, den Spielburgs zu helfen. Je nach ausgesuchtem Heldentyp warten andere Rätsel, und das Abenteuer verläuft ein wenig anders.

Haben Sie Ihre Wahl getroffen, dürfen Sie Punkte auf verschiedene Attribute (Stärke, Intelligenz, Gewandtheit) und Fähigkeiten (Schwertkampf, schleichen, zaubern, klettern) des frischgebackenen Helden verteilen. Die Charakterwerte sind nicht statisch, sondern verändern sich — hier kommt der Rollenspielaspekt des Programms zum Tragen. Je nachdem wie Sie Rätsel lösen, wie oft Sie in (sehr leichten) Actionsequenzen Monster vertrimmen, Bäume hinaufklettern oder im Stall des Barons arbeiten: Die Charakterwerte steigen. Sie werden kräftiger, flinker, schlauer und halten mehr Schläge aus. Bei den Actionsequenzen, wie auch sonst im Spiel, macht sich die famos überarbeitete Benutzerführung besonders angenehm bemerkbar. Mußte man beim Oldie Gespräche noch mühsam selbst in die Tastatur hacken, reicht jetzt ein Mausklick auf eine Liste von Stichwörtern. Die Liste ändert sich natürlich im Verlauf eines Gespräches, wird durch neue Wörter bereichert, oder um unwichtige gekürzt. Aber nicht nur die Konversation mit anderen Spielfiguren läßt sich via Maus abwickeln: Alle Puzzles werden mit der Maus gelöst, Zauberformeln werden gesprochen, Gegenstände untersucht, Charakterstatistiken überprüft und Geschäfte abgewickelt.



Welcher Held soll es denn sein? Sie haben die Qual der Wahl.



Im Spiel gibt die Charakterstatistik Auskunft

Sierras Spieledesigner hatten bei der Umsetzung des gehaltvollen Abenteuerstoffs durchaus ein glückliches Händchen. Denn normalerweise geht bei einer solchen kosmetischen Operation viel vom Spielspaß verloren. Nicht so bei *Quest for Glory I*. Alle Puzzles sind am rechten Fleck und lassen sich mit ein wenig Überlegung ohne große Probleme lösen. Ein besonderer Reiz: Hat man das Spiel einmal durch, versucht man's mit einem anderen Helden auf eine neue Art und Weise. So hält sich die Motivation ziemlich lange frisch. Selbst Veteranen, die schon den Klassiker gespielt haben, finden an dieser Version ihre Freude. Bleibt zu hoffen, daß der zweite Teil ebenfalls neu herauskommt. *Quest for Glory III* kommt ebenfalls dieser Tage in die Läden.

MICHAEL HENGST

Der Hunger treibt den Frostgiganten in wärmere Gefilde

Tips & Tricks

— Adventureeinsteiger sollten mit einem "Fighter" als Charakter beginnen. Experten versuchen sich am "Magier" — mit dieser Figur ist das Abenteuer am schwersten.

— Auch wenn der Magier eigentlich keinen "Waffen",- oder "Kletter"-Skill benötigt. Geben Sie Ihm ruhig ein paar Punkte — Sie sparen sich im späteren Verlauf des Spieles wertvolle magische Energie.

— Das Klettern läßt sich am besten vor dem Haus des Heilers (im Nest ist übrigens der Ring), den Spukpflanzen und dem Zauberberg üben.

— Kaufen Sie bei dem Minotaurenmädchen insgesamt 50 Äpfel! Der Frostgigant wird dankbar darüber sein.

— Probieren Sie ruhig mal das Drachenbier. Vorher aber unbedingt abspeichern.

— Ein Job in der Scheune der Burg bringt nicht nur Geld ein, sondern kräftigt die Muskeln.

— Alle Zauberer aufgepaßt. Die Meeps haben einen Zauberspruch und der alte Eremit. Sie brauchen nicht alle Zauber kaufen, die meisten finden Sie unterwegs.

I • N • F • O

Titel:	**Quest for Glory I**
Hersteller/Anbieter:	Sierra/Bomico
Zirka-Preis:	130 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (16 MHz), VGA, 640KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (20 MHz), Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch (deutsch in Vorbereitung)
Sprache im Spiel:	englisch (deutsch in Vorbereitung)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

RAMPART

Eine ungewöhnliche *Tetris*-Variante erobert den Globus: Ballern und bauen Sie mit der aktuellen Spielhallenumsetzung *Ramparts*

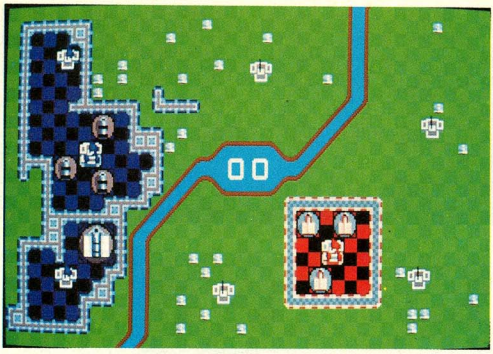
Selten wurde ein erfolgreiches Spielkonzept so oft und so gnadellos kopiert wie der Denkspielklassiker *Tetris*. Die Tüftelei um kleine Klötzchen inspirierte ganze Scharen von Spieldesignern. Manche Programmierer setzten den *Tetris*-Gedanken einfach 1:1 um, andere gaben sich immerhin die Mühe und werkelten ein paar neue Ideen um das Grundprinzip herum. Die Programmierer des Spielhallengiganten Atari-Games (nicht zu verwechseln mit der Computerfirma) legten sich besonders ins Zeug, um dem *Tetris*-Prinzip mehr Pfiff zu verleihen. Die Atari-Mannen verquirlten die Klötzchenidee mit ein paar höchst destruktiven Actionelementen — *Ramparts* war geboren. Unter diesem Namen eroberte die Mischung aus Denkspiel und schnöder Ballerei die Spielhallen dieser Welt. Nun gibt's endlich die Computerfassung des Automatenknallers.

Der Grundgedanke von *Ramparts* ist simpel: Wahlweise alleine gegen einen Computergegner, oder bis zu zwei menschlichen Mitspielern, müssen Sie eine Burg verteidigen. Die Burg wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt und besteht aus einem kleinen Haus das von einer Burgmauer umschlossen wird. Unter allen Umständen muß die Burgmauer um das Häuschen geschlossen bleiben. Ist ein Loch in der Mauer heißt es "Game Over". Ihre Gegner versuchen nun mittels Kanonen Lücken in die Mauern zu schießen. In einer zeitlich begrenzten Feuerpause müssen Sie mit unterschiedlichen, *Tetris*-ähnlichen Bausteinen, die zuvor zerschossenen Mauern wieder reparieren. Die verschiedenen Steine, es gibt ein halbes Dutzend Formen, lassen sich zu diesem Zweck drehen. Ist noch Zeit übrig und eine Burg komplett, dürfen Sie versuchen weitere Häuser, die auf dem Spielfeld herumstehen, zu umschließen. Für jedes umbaute Viereck (das Spielfeld ist in

Sind Sie allein, greifen computergesteuerte Piratenschiffe Ihre Burg an

Erst wird heftig geballert (links)...

...dann werden die Lücken à la *Tetris* wieder zugemauert



Zwei neue Einheiten versüßen das Burgenballern: die Superkanone und der Propagandaballon

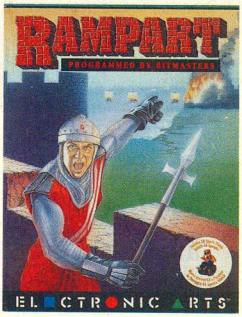
So spielt sich *Ramparts* am schönsten: Im "Trio Infernal" mit drei Kollegen

kleine Quadrate unterteilt), gibt es Punkte. Zusätzlich erhalten Sie Bonuspunkte für jedes ummauerte Haus. Am Ende der Bauphase bekommt der Burgherr Kanonen, die innerhalb der Mauern verteilt werden können. Je größer Ihr ummauertes Land, desto mehr Geschütze gibt es. Sind die Kanonen aufgestellt, feuern die Kontrahenten wieder — bis zum nächsten Wiederaufbau.

Soweit unterscheidet sich die PC-Fassung kaum von der Original-Automatenvariante. Vor allem technisch sind nur wenige Unterschiede zu merken. Witzige Grafiken (unter VGA) und mit einer Soundblaster-Karte glasklare Sprachausgabe, lassen einen vergessen, das man nicht in der Spielhalle sondern nur an einem "normalen" PC sitzt. Die wenigen Änderungen sind hauptsächlich spielerischer Natur. Um für mehr Abwechslung zu sorgen, wurden den *Ramparts*-Computerspielern zwei neue Einheiten verpaßt: Der Propagandaballon und die Superkanone. Wer z.B. am Ende einer Baurunde drei Kanonen bekommen würde, darf diese gegen den Ballon "eintauschen". Der Ballon fliegt am Anfang der Feuerphase automatisch den gefährlichsten Gegner an und wirft dort Flugblätter ab. Von dem Lesestoff nachhaltig beeinflußt schlägt sich die feindliche Einheit für eine Spielrunde auf die eigene Seite.

Die Superkanone ist ein wenig teuerer als der Ballon (vier Kanonen), aber dafür haben Sie auch länger was davon. Das Monstergeschütz (braucht mehr Platz in der Burg als eine herkömmliche Kanone) verschießt spezielle Brandgeschosse, die beim Aufprall ein Feuerchen hinterlassen. Das Ärgerliche für den Gegener: Die Feuerfelder können nicht überbaut werden. Ein paar gezielte Schüsse mit dieser prächtigen Kanone sorgen beim Gegner für echte Wutausbrüche.

Spielen Sie allein, greifen Segelschiffe Ihre Burg(en) an. Im Gefecht mit den menschlichen Opponenten bekommt jeder Spieler ein Stück Land nebst Burg. Gewonnen hat derjenige Spieler, der am Ende als einziger eine funktionstüchtige Burg oder die meisten Punkte aufweisen kann. Welcher Spieler mit welchem Eingabegerät seine Burg zusammenfummelt, wird vor dem Spielstart festgelegt. Im Idealfall spielen zwei Kumpane mit einem Joystick, während der dritte mit der Tastatur oder der Maus (weniger gut) Vorlieb nehmen muß. Im schlechtesten Fall müssen sich zwei Burgherren die eine PC-Tastatur teilen. Hier wird's dann allerding etwas zu eng, um noch vernünftig spielen zu können. Dies ist auch deshalb besonders schade, da *Ramparts* gerade im Kampf gegen ein paar Freunde am meisten Spaß macht. Beim Gefecht allein gegen den Computergegner ist die Motivation etwas weniger hoch. *Michael Hengst*



Tips & Tricks

— Vermeiden Sie es unter allen Umstände Ihre Burg in einer Ecke zu bauen. Meistens reicht ein gutplazierter Treffer auf eine Eckmauer und Sie haben kaum eine Chance diese Lücke wieder zu schließen.

— Apropos Lücke: Schießen Sie niemals ganze Mauern zusammen. Gutgezielte Salven, die immer nur einen kleinen Teil (ein oder zwei Felder groß) der Burgmauern wegbröseln, sind viel effektiver, da schwerer zu schließen.

— Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie die Superkanone so früh wie möglich. Ein paar Treffer mit den Brandbomben treiben auch den gewieftesten Burgbauer in die Verzweiflung.

— Umschließen Sie die kleinen Hüten, die sich auf Ihrem Land befinden. Für jede Hütte, die Sie in Ihrer Burg haben, taucht beim Gegner eine kleine Kanone auf, die dessen Burgmauern einreißt und nur umbaut werden kann.

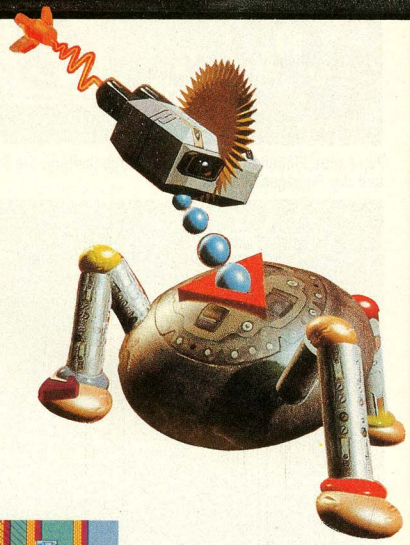
I • N • F • O

Titel:	**Ramparts**
Hersteller/Anbieter:	Electronic Arts / Selling Points
Ca.- Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

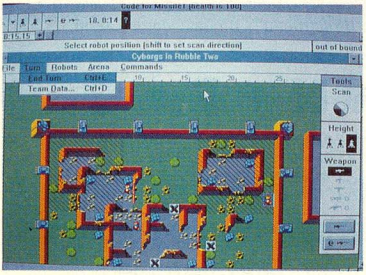
RoboSport™

MAXIS

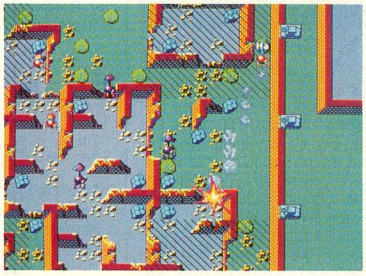
In der nahen Zukunft übernehmen die Roboter freiwillig für den Menschen das Kriegführen. Zur Befriedigung des menschlichen Gewalttriebes werden die Kämpfe zwischen den Cyborgs via TV im Robo-Sports-Network übertragen.



Ursprünglich hatte Maxis *Robosports* nur für Apples Macintosh entwickelt. Aufgrund der großen Nachfrage wurde es nun für Windows umgesetzt. Demnach ist auch die Bedienung komplett mausunterstützt.



Der vermutete Aufenthalt des Gegner-Robots wird durch ein Kreuz markiert



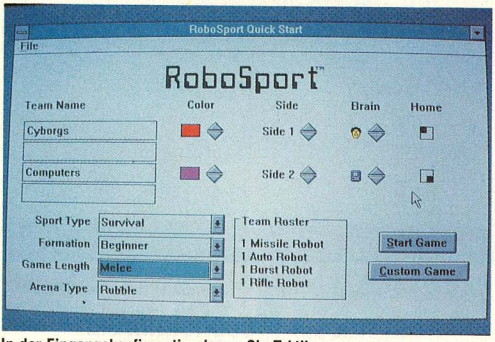
Vom Raketenwerfer erwischt, stößt auch der stärkste Robot den letzten Seufzer aus

Das Spielprinzip ist einfach: In einer rechteckigen Arena versammeln sich vier bis 32 bewaffnete Roboter und erledigen sich gegenseitig und diverse Aufgaben: Im Survival-Modus geht es schlicht ums Überleben, bei einer Schatzsuche müssen möglichst viele Münzen gesammelt werden, bevor der letzte Roboter einer Mannschaft verglüht. Im "Hostage"-Modus dreht sich alles um die Befreiung von Geiseln, in "Capture the flag" muß die gegnerische Fahne erobert werden. Dazu werden die eigenen Robo-Krieger per Mausklick mit einfachen Befehlen (z. B. "Ducken", "Laufen", "Feuer frei") programmiert. Die folgende Kampfrunde läuft automatisch ab. Im Anschluß an die Schlacht darf die Videoaufzeichnung des Kampfes betrachtet werden. Teilnehmen können null (der Computer spielt gegen sich selbst — putzig, aber wenig sinnvoll) bis vier (via Netzwerk — total genial) menschliche Spieler.

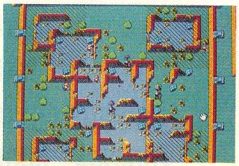
Durch die Möglichkeit, vor dem Spielstart die Größe der Arena und der Mannschaften (oder besser Roboterschaften) zu wählen, sucht der Spieler aus, ob er ein Actiongemetzel oder ein Strategiespiel beginnt. Eine kleine Arena mit vielen Robotern ist ideal für flotte und heftige Feuergefechte, in einer großen Arena entwickelt sich unweigerlich ein spannendes Versteckspiel mit strategischer Note. Spiele von mehreren Stunden Dauer und weit mehr als 20 Zügen sind dann keine Seltenheit. Außerdem ist der Spielablauf durch die vielfältigen Team-Gestaltungsmöglichkeiten entscheidend beeinflußbar. Wie bei jeden Computer- oder Videospiel, ist ein Match gegen möglichst viele menschliche Mitspieler am interessantesten. Hierzu ist die Network-Verbindung (für Kenner: besonders empfehlenswert ein "Novell"-Netzwerk) wohl am besten geeignet. Wollen vier Spieler per

Die Statistik klärt auf: Jeder Seitensprung wird dokumentiert

Modem verbunden werden, ist dies nur über eine Konferenzschaltung der Post denkbar. Als kleines Bonbon können Sie *Robosports* auch mit Modem-Teilnehmern spielen, die einen Macintosh oder Amiga benutzen. Wenn Sie in Ihrer unmittelbaren Umgebung einen oder mehrere interessierte PC-Besitzer haben, sollten Sie die Ausgaben für eine Netzwerkkarte pro Spieler nicht scheuen. Im Network-Modus muß ein Spielführer (Primary) gewählt werden. Dieser sucht die Spielvariante aus und nimmt die Einstellungen der Arsenale und der für einen Zug verfügbaren Zeit vor. In den "Custom Game"-Menüs sind des weiteren die Anzahl der zur Verfügung stehenden Roboter, die Größe der Arena und die für die Programmierung verfügbare Zeit einstellbar. Entweder lassen Sie sich von der Wahl des Spielführers überraschen oder stimmen sich vorher mit den übrigen Netzteilnehmern über das Dialogfeld ab. Im Programmiermodus werden die Roboter mit dem Mauszeiger positioniert und Aktionen wie Auswahl der Waffengattung, Aufstehen oder Deckung nehmen, die Festlegung der Scan-Richtung und -Dauer aus dem Seitenmenü angewählt. Spezielle Kommandos wie "Zeitbombe plazieren", "ZAP einsetzen" oder "Geisel befreien", werden über Pull-down-Menüs zugeteilt. Ebenfalls über Pull-down-Menüs ist jederzeit der "Gesundheitszustand" der eigenen und gegnerischen Roboter nachzuprüfen. Die eingegebenen Kommandos können in der über dem Spielfeld eingeblendeten Programmleiste editiert werden. Sie bestehen nur aus leicht verständlichen Symbolen und Zeitangaben. Im Programmiermodus sind die Gegner nur dann sichtbar, wenn sie sich am Ende des vorhergehenden Zuges im Scan-Bereich eines eigenen Roboters befanden. Hat sich ein gegnerischer Roboter kurzzeitig im Sichtfeld eines der eigenen Cyborgs befunden, ist die Stelle, an der er das Sichtfeld wieder verlassen hat, mit einem Fragezeichen markiert. Sind alle Roboter bis zum Zeitlimit programmiert, wählen Sie das "End Turn"-Kommando an und der Computer berechnet den Zug. Auf Wunsch können Sie den Kampflärm während der Berechnung mitverfolgen. Die Geräusche sind größtenteils digitalisiert, Schmerzens- und Todesschreie gehören zum Programm. Nach der Berechnung folgt der Movie-Modus. In der Bedienungsleiste sind Ablauf-Icons wie bei einem Videorecorder enthalten, mit denen Sie das aufgezeichnete Kampfgeschehen abspielen. Die Geschwindigkeit des Films ist einstellbar. Alterativ können Sie jedes Einzelbild mit dem Mauszeiger aus dem Ablaufbalken anfahren. Da ein komplettes Spiel meist aus mehreren Zügen besteht, sind die einzelnen Sequenzen auch als "Full Term Recording" speicherbar. Um ein ganzes Spiel ablaufen zu lassen, müssen Sie jedoch (umständlicherweise) *Robosports* verlassen und das Roboplayer-Programm laden. Nach einem Spiel folgt eine Siegeszeremonie, in der die Punkte der Mannschaften abgerechnet werden. Auf unserer Diskette finden Sie zwei vorgewählte Spiele: "Werfer" für raketenlastigen Actionspaß mit zwei menschlichen Spielern und "Hde&Sk" für ein strategisches Versteckspiel gegen den Computer. *JAN BARYSCH*



In der Eingangskonfiguration legen Sie Taktik- und Actiongehalt des Spiels fest



Das übergroße Schlachtfeld hält Dutzende von Schlupfwinkeln bereit

Tips & Tricks

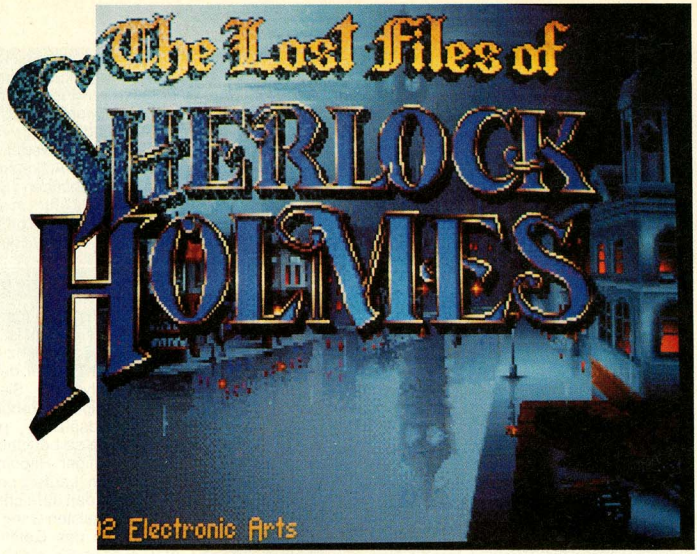
Die beste Methode, *Robosports* zu gewinnen, ist, sich in den Gegner hineinzuversetzen. Ist der Gegner der Computer, analysieren Sie seine Taktik. Stationäre Roboter sollten grundsätzlich geduckt sein, da sie so bei einem Einschlag weniger Hitpoints verlieren. Zum Laufen programmieren Sie den aufrechten und somit schnellsten Gang. Beobachten Sie das Gelände genau, suchen Sie sich taktisch gute Nischen aus und lauern Sie dem Gegner auf. Achten Sie dabei auf die Munition. Liegen Sie länger auf der Lauer, setzen sie unbedingt Gewehre oder Maschinenpistolen ein. Ist Ihre Position nämlich wirklich strategisch gut, werden spätestens nach dem zweiten vorbeikommenden Feind Ihre Granaten- oder Raketenmagazine leer sein. Da sich der Gesichtskreis eines Roboter auf eine Seite beschränkt, ist es ratsam, feindliche Cyborgs von hinten anzugreifen und dazu, wenn nötig, durch den Feind hindurchzulaufen. Bemerken Sie, daß ein Feind auf der Lauer liegt, das heißt, er bewegt sich nicht, umlaufen Sie ihn. Kommt es vor, daß nach einem Zug ein Roboter von Ihnen auf derselben Position wie ein Feind sitz, setzen Sie die ZAP ein. Falls Sie bemerken, daß der Gegenspieler oder der Computer seine Roboter nur paarweise oder zu mehreren bewegt, um seine Feuerkraft zu erhöhen, kommen Sie ihm zuvor und ballen Ihre Mannschaft als Schlachtreihe zusammen.

I • N • F • O

Titel:	**Robosports**
Hersteller/Anbieter:	Maxis
Zirka-Preis:	ca. 120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT286 12Mhz, Windows 3.0, 2 MByte RAM, Festplatte min. 3 MByte
Empfohlen:	368er 25 MHz, XMS, VGA, Soundblaster
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
"Monochrom":	ja
Soundkarten	
AdLib:	nein
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	umfangreich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Universalanleitung für alle drei Versionen mit spezifischem Beiblatt
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	Registrierungsnummer (wichtig für Netze)
Fummelfaktor:	gering

Lautlos schlurft ein böser Bube im Jahre 1888 durch die nebelverhangenen Straßen Londons und schlitzt mit Vorliebe junge Mädels auf. Die Polizei hangelt sich ratlos von einer Leiche zur nächsten. Vage Vermutungen sind das einzige, was die Ordnungshüter vorweisen können. Das Oberhaupt der britischen Obrigkeit, Kommissar LeStrade, schiebt dem berüchtigten "Jack the Ripper" die Morde in die Schuhe — klarer Fall. Nicht ganz so klar findet Englands berühmtester Detektiv, *Sherlock Holmes*, den Fall. Der pfeifeschmauchende und mit Vorliebe karierten Tweed tragende Hobbyschnüffler zweifelt an des Rippers Schuld und macht sich auf eigene Faust, unterstützt von Faktotum Watson, auf die Spurensuche.

Sie begleiten das mißtrauische Duett Holmes und Watson durch das Abenteuer *The Lost Files of Sherlock Holmes*.



Ein mieser Meuchelmörder schleicht durch das London des 19. Jahrhunderts. Die Polizei ist ratlos — nur die Detektivlegende *Sherlock Holmes* kann jetzt noch helfen.

Die Polizei tappt wie immer im dunkeln und braucht unsere Hilfe

Die Programmierer und Designer des Spiels haben sich beim Detektivdrama gar nicht erst auf wilde Experimente eingelassen und orientierten sich mit ihrem Programm an den bekannten Grafikadventures Sierras und Lucasarts. Wie bei den bekannten Vorbildern und Konkurrenten klicken Sie in *The Lost Files of Sherlock Holmes* die Hauptfigur des Spiels per Maus durch die verschiedenen "Räume" des Adventures, die in einer seitlichen 3-D-Perspektive zu sehen sind. Ist der aktuelle Ort etwas größer als ein Bildschirm wird brav gescrollt, sobald Holmes den Bildrand erreicht. Ansonsten wird auf den nächsten Raum umgeblendet. Verlassen Sie den aktuellen Schauplatz, wird eine Übersichtskarte des alten London eingeblendet. Auf der Karte tauchen, je nach Erfolg Ihrer Recherchen, neue Orte auf, die besucht werden können. Finden Sie beispielsweise im Laufe der Ermittlungen eine Visitenkarte mit einer Adresse, finden Sie beim nächsten Blick auf die Karte die bewußte Adresse wieder.

Ebenfalls nicht ganz unbekannt sind die Adventureüblichen Befehle wie "Untersuche", "Nimm", "Öffne" und "Rede", die sich per Maus aktivieren lassen. Wahlweise reicht ein Klick mit der linken Taste auf den Befehl und dann auf den gewünschten Gegenstand. Leichter geht's mit der Kombination aus linker und rechter Maustaste. Klicken Sie erst mit der linken Taste auf eine Tür, geht Holmes direkt, also ohne den Umweg über die Befehlszeile, dorthin. Die rech-

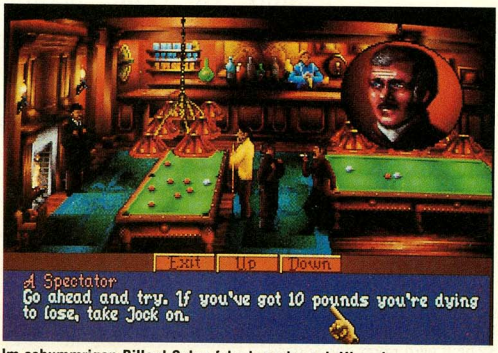
Sherlock Holmes untersucht die erste Leiche: War wirklich der "Ripper" der Mörder?

Der Baron ist leider nicht da und die Baronin gibt keine Auskunft

te Maustaste gibt Holmes den Befehl, die Tür zu öffnen.

Um den geheimnisvollen Mord zu klären, muß Holmes sich mit zahlreichen Spielfiguren unterhalten. Aus einer Reihe von vorgegebenen Sätzen picken Sie sich den gewünschten Gesprächspunkt heraus. Damit Holmes im Konversationsdsschungel nicht den Überblick verliert, führt Watson automatisch Buch über jede Unterhaltung. Wollen Sie später Aussagen von Verdächtigen vergleichen, reicht ein Blick in das, momentan noch in englisch geführte, elektronische Notizbuch. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version des Adventures ist zur Zeit in Arbeit. Ebenso in Vorbereitung ist eine CD-ROM-Fassung des famosen Abenteuers, das in der Diskettenversion immerhin satte 30 MByte Platz auf der Festplatte verschlingt. Dafür gibt's auch Puzzles satt, untermalt von Sprachausgabe (eine Soundblasterkarte vorausgesetzt) und einem voluminösen Soundtrack. Besondere Mühe haben sich die Programmierer bei der grafischen Detailtreue und dem historischen Ambiente gegeben. Nicht umsonst haben die Erben von Conan Doyle, dem literatischen Schöpfer Holmes, das aktuelle Abenteuer mit dem Prädikat der höchsten Originaltreue versehen. Vom Hosenknopf Watsons, bis zur korrekten Landkarte des viktorianischen London stimmt die Krimiatmosphäre bis auf den letzten i-Tupf.

Michael Hengst



Im schummrigen Billard-Salon fahnden wir nach Hinweisen

Tips & Tricks

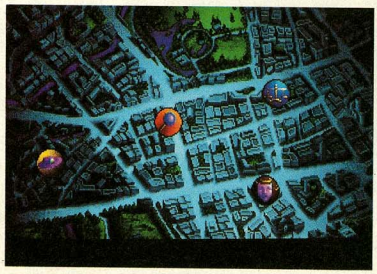
— Untersuchen Sie die Leiche der Frau ganz genau. Vor allem das Pulver ist wichtig. Haben Sie alle Spuren untersucht, läßt Sie LeStrade durch die Tür. Um wieder herauszukommen, müssen Sie dem Schlosser helfen, die Tür zu öffnen. Dazu benötigt Holmes eine Feder, die unter den Schrank gerollt ist.

— Im Parfümladen fragen Sie nach dem Parfüm, das gerade nicht im Regal steht. Während die Verkäuferin in den Keller marschiert, können Sie die Putzfrau befragen.

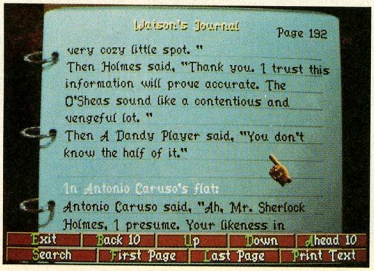
— Notieren Sie sich die Informationen, die Sie beim Betrachten des Sweat-Shirts bekommen. Die Beschreibung hilft in der Parfümerie.

— Vergessen Sie den amtlichen Totenschein. Besorgen Sie sich eine Zeitung am Kiosk vor der Holmschen Wohnung. Der Artikel über den Tod überzeugt den Freund allemal.

— Keine Ahnung wie der kleine Schuljunge zu überzeugen ist? Fragen Sie mal den kleinen Knaben vor der eigenen Wohnung, ob der nicht was Interessantes hat.



Auf der Landkarte tauchen neue Orte auf



Watsons Tagebuch gibt Auskunft über sämtliche Gespräche

I • N • F • O

Titel:	**Lost Files of Sherlock Holmes**
Hersteller/Anbieter:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	130 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (20 MHz), Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	gut
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

SIEGE

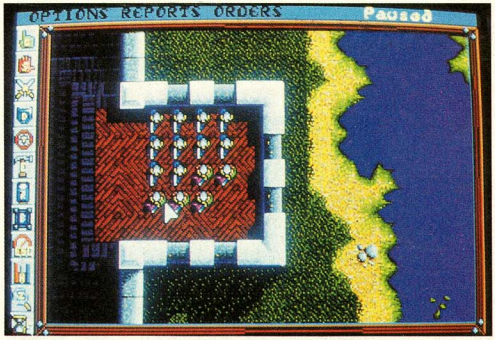
Burgen und alte Schlösser sind zur Zeit scheinbar "In". Denn um alte Gemäuer dreht sich alles in Mindcrafts Belagerungsdrama *The Siege*.

Es kann der friedlichste Mensch nicht in Ruhe leben, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Auch in Märchenreichen ist dies nicht anders. Der alte Fantasykonflikt zwischen den Mächten des "Guten" und des "Bösen" dient, spätestens seit dem "Herrn der Ringe", zahlreichen Computerspielen als Hintergrundgeschichte. Auch Mindcrafts *The Siege*, auf gut deutsch Belagerung, macht da keine Ausnahme. Die Standardbösewichter der Fantasywelt, die Orks und Goblins, haben ihre Höhlen verlassen, um die "Guten", in diesem Fall Menschen, Zwerge und Elfen, aus ihren Burgen zu vertreiben.

Ihre Aufgabe in dem Strategiespiel: Entweder in der Rolle des Angreifers eine Burg zu erobern, oder die Verteidigung des Schlosses zu übernehmen. Insgesamt gibt es vier verschiedene Schlösser nebst passender Landschaft. Für jede Burg werden mit dem Programm jeweils sechs unterschiedliche Kampfszenarien mitgeliefert — zusammen also 24 Instantschlachtfelder. Ein zusätzliches Szenario names "Tutorial" dient dem *Siege*-Einsteiger als Starthilfe. Bieten die Fertigburgen keine taktische Herausforderung mehr, dürfen Sie per eingebautem Schlachteneditor beliebig viele eigene Szenarien, um die vier Burgen herum, entwerfen, sowie die 24 fertigen nach eigenen Vorstellungen abändern.

Vor dem eigentlich Spiel, ob Sie sich für eine eigene oder ein fertige Belagerung entschieden haben ist dabei egal, haben Sie die Wahl, ob Sie lieber den Angreifer oder den Verteidiger spielen möchten. Den Part des Gegenspielers übernimmt immer der Computer — einen Zweispielermodus gibt es leider nicht. Zum Schluß wird noch der Schwierigkeitsgrad Ihren Bedürfnissen angepaßt. Von Einstufung "0" (simpel) bis "8" (ultrahart) reicht die taktische Härteskala.

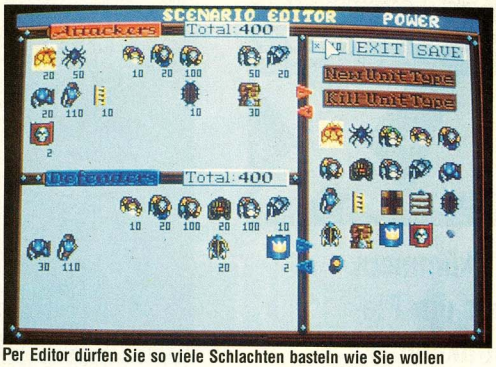
Sind alle Entscheidungen getroffen, geht's los. Sie sehen das Strategiespektakel aus der Vogelperspektive. Per Taste "B", oder passenden Mausklick auf ein Steuericon am linken Bildrand, gelangen Sie ins Truppenauswahlmenü. Hier dürfen Sie aus den Soldaten, die in diesem Szenario zur Verfügung stehen, Ihre Kämpfer aussuchen. Allerdings gibt's bei der Aufstellung der Truppen kleine Beschränkungen. So darf, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, nur eine beschränkte Anzahl von Soldaten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld eingesetzt werden (Im "Leicht"-Modus sind's maximal 300). Ebenfalls beschränkt ist die maximale Truppenstärke je Einheit — es passen immer nur bis zu 50 Soldaten in eine Gruppe. Zudem lassen sich die meisten der insgesamt 50 verschiedenen Soldatentypen mischen. So können Sie keine Orkbogenschützen mit Goblininfanterie mixen. Einzige Ausnahme: Es existieren unterschiedliche Offiziere für die verschiedenen Truppentypen. Offiziere lassen sich solo einsetzen, werden aber am besten im Verbund mit "gemeinen" Soldaten eingesetzt. Es dürfen beispielsweise Elfen-Infanteristen mit Elfen-Sergants zusammen in eine Einheit. Ein weiterer Clou sind Ingenieure: Nur diese dürfen Katapulte betätigen, Fässer mit siedendem



Erst in der Vergrößerung ist die Schlacht zu erkennen

Ein Elfenschloß in tiefsten Wäldern...

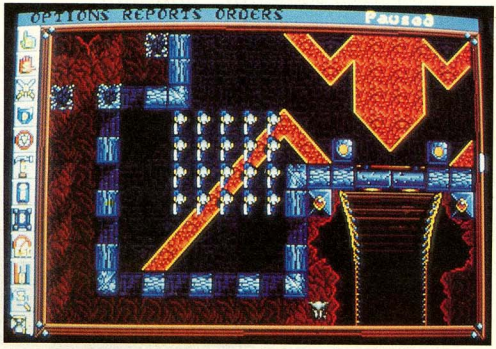
...in den Bergen die Burg der Zwerge...



Per Editor dürfen Sie so viele Schlachten basteln wie Sie wollen

Öl schleppen, Belagerungstürme, Rammen, oder Leitern tragen. Außerdem dürfen nur die Ingenieure als Fahnenträger fungieren. Die ist insofern wichtig, da der Angreifer nur 20 Tage Zeit hat, seine Flagge innerhalb der Burgmauern zu hissen. Erst dann gilt die Burg als erobert. Schafft der Angreifer dies nicht, gewinnt der Verteidiger die Schlacht.

Gesteuert werden die Truppen immer gruppenweise und in Echtzeit (die Spielgeschwindigkeit läßt sich glücklicherweise von sehr langsam auf sehr schnell variieren). Ein Klick mit der Maus markiert die gewünschte Einheit. Per Befehlsicon oder passendem Knopfdruck erteilen Sie nun der aktuellen Einheit Ihre Befehle. Die Palette der Orders ist recht umfangreich und läßt viel strategischen Freiraum. Vom simplen "Marschiert von A nach B", bis "Feuert von diesen Zinnen, in diese Buschreihe", oder "Zerstört diese Leitern" reicht



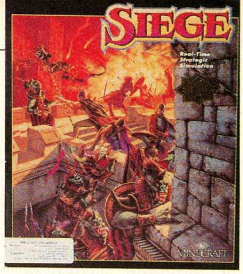
...und eine dunkle Orkfestung

das Spektrum. Auf Wunsch lassen sich die Einheiten auch auf "Automatikbetrieb" stellen. So feuern beispielsweise Bogenschützen erst dann auf einen anrückenden Gegner, wenn dieser in Reichweite ist. Dank dreier verschieden Vergrößerungsstufen können Sie das Schlachtengetümmel näher unter die Lupe nehmen. In Stufe eins ist die komplette Burg zu sehen, Truppen sind dabei nur als kleine Punkte zu erkennen. Beim Lupenfaktor Zwei wird ein etwas größerer Ausschnitt der Burg gezeigt, die Truppen sind als kleine Kästchen zu sehen. Erst in Stufe drei sind einzelne Soldaten animiert erkennbar.

Am Ende eines "Spieltages" wird abgerechnet. Sie erfahren in einer kurzen Statistik wie viele eigene Soldaten auf dem Schlachtfeld blieben und wie viele Feinde erledigt sind.

MICHAEL HENGST

Im Vorspann wird der Grund der Auseinandersetzung zwischen Orks und Menschheit erklärt



Tips & Tricks

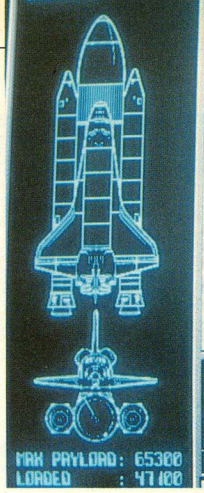
— Spielen Sie die Tutorialschlacht. Hier kann man sich in Ruhe an die Steuerung und die taktische Aufgabe gewöhnen.
— Meistens haben es die Verteidiger ein wenig einfacher. Es sei denn, Sie spielen ein Szenario mit einem extrem starken Feind (Sie haben 500 Mann, der Gegner 3000).
— Basteln Sie sich kleine Minischlachten, um die einzelnen Stärken und Schwächen der Truppen kennenzulernen.
— Stopfen Sie immer zwei, oder drei Offiziere in eine Einheit. Die Truppen flüchten dann nicht so schnell und kämpfen länger.
— Benutzen Sie öfter mal den Befehl "Kill Equipment/Group" um einen Gegner zu attackieren oder feindliche Katapulte zu zerstören.
— Lassen Sie einige Katapulte (am besten mit Brandsätzen) auf die gegnerischen Baracken oder gar (extrem mies) das Hospital feuern. Der Nachschub an frischen Truppen wird dadurch empfindlich gestört.

I • N • F • O

Titel:	**The Siege**
Hersteller/Anbieter:	Mindcraft / United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Festplatte, Maus
Empfohlen:	AT (25 MHz), Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

SPACE M.A.X.

In *Space M.A.X.* kümmern Sie sich nicht nur um Planung und Konstruktion einer Raumstation, sondern betätigen sich auch als schwereloser Baumeister.



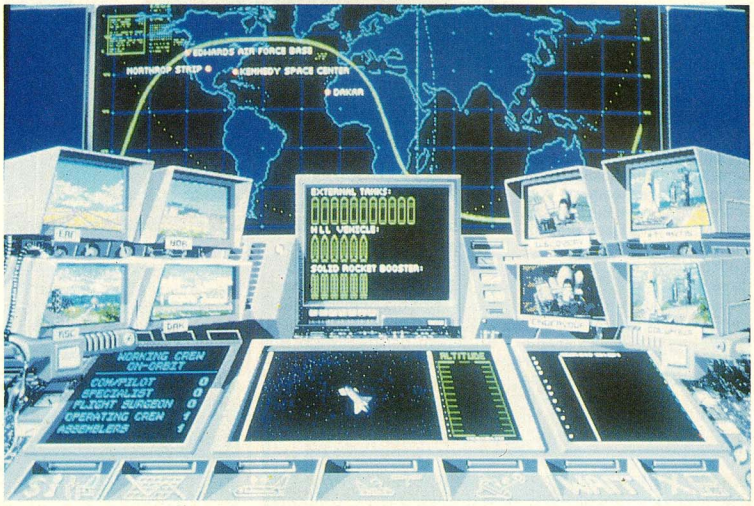
Realistischer geht es kaum: Bevor T.L. Keller sich der Programmierung von Computerspielen zuwandte, arbeitete er als Systemanalytiker bei den Jet Propulsion Laboratories in Pasadena. Dort entwickelte er ein Managementprogramm für zukünftige interplanetare Raummissionen, das bei den Mariner-, Viking- und Voyager-Missionen zum Einsatz kam. Man sieht, genug "Know-How", um eine gehaltvolle Wirtschaftssimulation in den Orbit zu schießen.

In *Space M.A.X.* sind die ehrgeizigen Raumfahrtpläne der Amerikaner weder durch wirtschaftliche Rezession noch durch technische Schwierigkeiten getrübt. Vielmehr steht eine ganze Shuttle-Flotte bereit, um die Raumstation Kolumbus termingerecht im Orbit zu installieren.

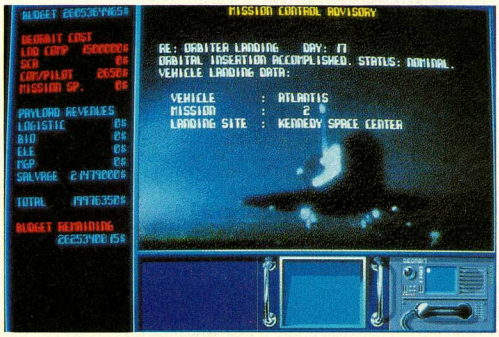
Ihre Aufgabe bei diesem Mammutprojekt: Als technischer und wirtschaftlicher Direktor Planung, Bau und Betrieb der Station überwachen. Die Sache hat nur einen kleinen Haken. — Der amerikanische Steuerzahler ist nicht mehr bereit, Milliarden an Dollars im Weltraum zu verpulvern. Wenn sich Ihre Station nicht in einer gewissen Zeit armortisiert und selber trägt, ist das Projekt gescheitert und Sie gehen stempeln.

Je nach Schwierigkeitsgrad, beginnt Ihr Unternehmen mit einem unterschiedlich hohen Startkapital. Ihnen stehen vier komplette Space Shuttles und ein paar unbemannte Versorgungsraketen, sogenannte HLLV's (Heavy Lift Launch Vehicles) zur Verfügung. Außerdem dürfen Sie sich aus dem Mannschafts-Pool der Nasa bedienen. Neben einem Kommandeur, Piloten und Missionsspezialisten, stehen Ärzte, Ingeneure und wissenschaftliche Mitarbeiter zur Verfügung.

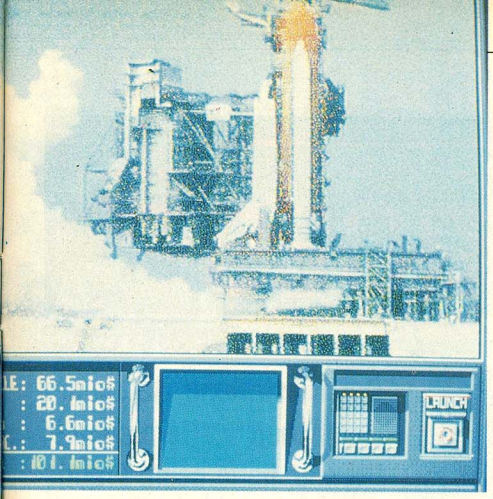
Steht Ihre Truppe, dann kann der erste Flug in den Orbit starten. Untermalt von futuristischer Musik, hebt Ihr Shuttle, digitalisiert in einer kleinen Filmsequenz, ab. An Bord befinden sich hoffentlich die ersten Teile Ihrer Raumstation. Da Sie die Fabrik im Weltall nicht in einem Stück in den Orbit befördern können, ist sie modular aufgebaut. Insgesamt haben Sie die Qual der Wahl zwischen 16 Funktionseinheiten. Unterkünfte, Labors, Erholungs- und Lagermodule sind ebenso im Angebot wie Solarflügel, Fabrikations- und Antriebseinheiten.



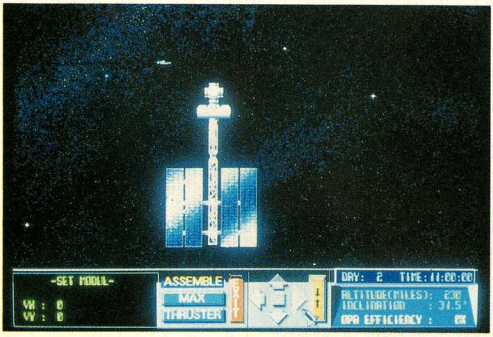
Die Schaltzentrale in schönster VGA-Pracht.



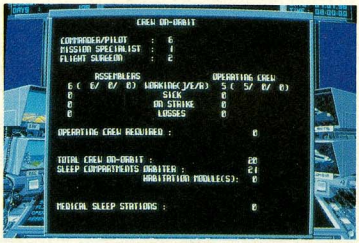
Ende gut, alles gut: Die Landung nach getaner Arbeit.



Feuer frei, die Booster haben gezündet



Mit Space M.A.X machen Sie der Nasa Konkurrenz



Wir bauen eine Raumstation: Welches Modülchen darf's denn sein?

Je nachdem, was Sie mit Ihrer fertigen Station anstellen wollen, werden Sie die Schwerpunkte also etwas anders setzen. Natürlich müssen Sie auch für einen ausreichenden Vorrat an Luft, Wasser und Nahrungsmitteln sorgen. Regelmäßige und teure Versorgungsflüge sind also selbstverständlich.

Um all das zu finanzieren, heißt es wohl oder übel arbeiten. Sie dürfen Ihre Geschäfte mit acht Firmen machen und hochwertige Werkstoffe und Medikamente in der Schwerelosigkeit erzeugen. So produzieren Sie z.B. Interferon, künstliche Kristalle oder Supraleiter-Werkstoffe. Wie es sich für eine gestandene Wirtschaftssimulation gehört, herrscht an Statistiken, Tabellen und Bilanzen kein Mangel. Ganz akribische Naturen können den angehäuften Datenwust auch ausdrucken lassen und abends im Bett in aller Ruhe weiterplanen. Wem bei soviel Betriebswirtschaft etwas mulmig wird, kann sich beim Bau der Station beruhigen. Mit Maus oder Tastatur dürfen Sie die Module millimetergenau zusammensetzen und jederzeit umgruppieren. Wer dabei allzu forsch werkelt und schraubt, nennt bald nur noch teure High-Tech-Trümmer sein eigen.

Leider sind Sie bei Ihrer Managertätigkeit zahlreichen Widrigkeiten ausgesetzt. Starts verzögern sich, Crew-Mitglieder werden krank und müssen zurück auf die Erde, technische Probleme treten auf oder der Nachschub stockt. Genug Gelegenheit, um in Ihrer schönen VGA-Menü-Zentrale ins Schwitzen zu kommen. Dort überwachen Sie die Starts und Landungen der Orbiter, laben sich an Statistiken und rufen über Icons diverse Untermenüs auf. Vernachlässigen Sie bei soviel Space-Grafik um Himmels Willen nicht Ihr Budget. Ehe Sie sich versehen, tritt die ganze Bodentruppe in den Streik und bald darauf meutert auch die Raumbesatzung. Hier hilft nur genaueste Finanzplanung. Das Programm stellt zu diesem Zweck zahlreiche Gewinn- und Verlustrechnungen zur Verfügung, die Sie auf jeden Fall nutzen sollten.

VOLKER WEITZ

Tips & Tricks

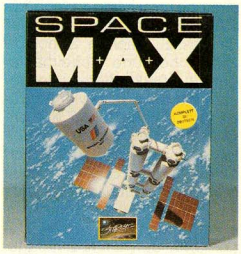
Aller Anfang ist schwer. Wer die falschen Module in den Raum schickt, kann seine Mission gleich wieder abbrechen.

Hier unsere Ratschläge für eine lebensfähige und wirtschaftlich interessante Station. Entscheiden Sie frühzeitig, was in Ihrer Station produziert werden soll. So vermeiden Sie nutzlose Transporte und wirtschaftliche Sackgassen.

Vier Shuttles starten mit insgesamt:
8 Commander/Piloten
4 Spezialisten
1 Arzt
2 Operatoren
13 Arbeiter

Von sämtlichen Modulen muß mindestens eins im Orbit sein. Zusätzlich:
Logistic (2 Stück)
Adapter (5 Stück)
Habitat (3 Stück)
Thruster (4 Stück)

Unbedingt alle Materialien mitnehmen. Was nicht mehr in die Shuttle paßt, wird mit den HLLV's hochgeschickt. Die Station ist komplett, wenn im Infomenü unter "Contract" alles grün aufleuchtet.



I • N • F • O

Titel:	**Space M.A.X.**
Hersteller/Anbieter:	Starbyte/Starbyte
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT, VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	gut
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

SPECIAL FORCES

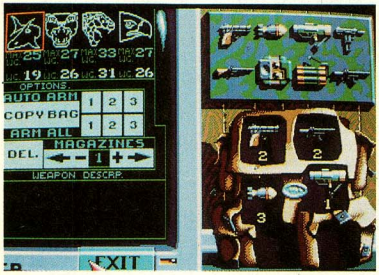
Der umstrittene Retter der westlichen Hemisphäre, Rambo, hätte seine Freude an den harten Burschen der Supersoldaten der *Special Forces* gehabt.

Vor fast vier Jahren erntete Simulationsprofi mit einer ungewöhnlichen Mischung aus Actionspiel und Simulation einen echten Achtungserfolg. Statt Hubschrauber, U-Boot und Flugzeug, diente ein einsamer Supersoldat, ein "Ranger", als Hauptdarsteller des mittlerweile auf dem Index der BPS gelandeten Spiels. Nun präsentiert Microprose den offiziellen Nachfolger: *Special Forces*. Anstelle des einsamen Rangers, der sich durch die feindliche Pampa schlägt, steuern Sie hier gleich vier Spezialisten.

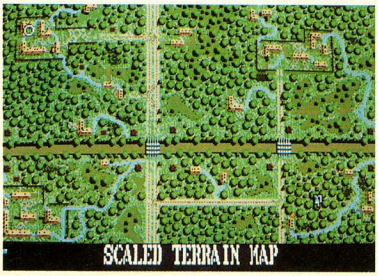
Gegenüber dem Vorläufer hat sich, außer der verstärkten Mannschaft, prinzipiell nur wenig geändert. Wie vom Erstling gewohnt gilt es, in vier verschiedenen Landschaftsarten (Arktis, Wüste, Dschungel, Europa) knallharte Sonderaufträge unter Zeitdruck zu absolvieren. Unter anderem gilt es Kriegsgefangene zu befreien, strategisch wichtige Gebäude zu sprengen, Drogendealer dingfest zu machen, Sabotage zu verüben und Geheimanlagen zu fotografieren. Insgesamt warten jeweils vier Aufträge pro Einsatzgebiet auf die Crew. Vor dem Start zur aktuellen Mission können Sie sich einen von vier Schwierigkeitsgraden aussuchen und aus einem runden Dutzend verschiedener Soldaten die Top-Leute für den Einsatz herauspicken. Jeder Soldat hat seine individuellen Vor- und Nachteile. Der eine ist besonders kräftig, aber zu dumm einen Zeitzünder einzustellen. Andere haben Schwierigkeiten ein MG zu schleppen, wissen aber mit einem Laserzielgerät umzugehen.

Der Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags hängt nicht nur von der Zusammenstellung der Truppe ab, sondern ebenfalls von der Ausrüstung, die sie mitnehmt man. Wahlweise läßt sich jeder Rucksack für jedes Mitglied der Einheit individuell füllen. Sie können auch auf drei vorgegebene Standardausrüstungspakete zurückgreifen. Der "echte" Soldatenchef packt natürlich den Rucksack selbst. Neben dem üblichen "Handgepäck", bestehend aus Pistole, Messer und Maschinengewehr, dürfen Sie auch schwereres Geschütz wie Bazookas, Raketenwerfer und Dynamit mitschleppen.

Ist der Einsatzort, die Gruppe und die Ausrüstung ausgesucht, geht's los. Gesteuert werden die Soldaten jeweils einzeln oder im Gruppenmo-



Jeder Rucksack läßt sich individuell mit Ausrüstung versehen

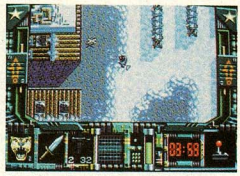


Eine Übersichtskarte dient zur Orientierung

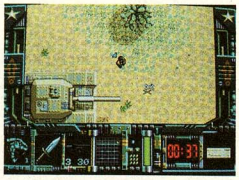
Hier wird die Truppe für den kommenden Auftrag ausgesucht

dus, am besten via Joystick. Zu sehen ist die Umgebung, wie schon im ersten Programm, aus der Vogelperspektive. Normalerweise ist die umliegende Gegend in einem großen Fenster zu sehen. Via Tastendruck läßt sich eine aktuelle Übersichtskarte einblenden, die einen kleinen Ausschnitt der Landschaft zeigt. Ebenfalls vorhanden ist natürlich eine Karte des kompletten Gebietes. Wenn Sie möchten, können die Soldaten auf der "großen" Landkarte mit Marschbefehlen versehen werden. Die Mannen laufen dann automatisch zum gewünschten Zielort. Dem Auftrag angemessen, läßt sich das Verhalten der Truppe im "Auto"-Modus variieren. Sind sie in geheimer Mission unterwegs, schleichen die Soldaten und versuchen einen Feind-Kontakt zu vermeiden. Ist die Aufgabe eher zerstörerischer Natur, greifen die Truppen auf ihrem Weg zum anvisierten Ziel selbsttätig den Gegner an.

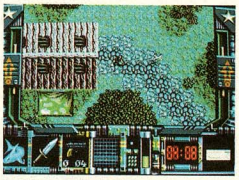
Selbstverständlich sehen feindliche Truppen es gar nicht gerne, daß Sie sich in deren Gebiet herumtreiben. So sind gegnerische Soldaten, MG-Nester, Bunker und Stacheldraht nur einige Hindernisse, mit denen Sie es zu tun bekommen. Je nach Situation reicht ein Knopfdruck, um eine passende Waffe auszuwählen, mit der Sie sich zur Wehr setzten. Ist z.B. die Maschinenpistole aktiviert, taucht vor der Figur eines Soldaten ein kleines Fadenkreuz auf, das die Richtung markiert, in die gefeuert wird. Leider hat das Rumballern mit dem Maschinengewehr einen entscheidenden Nachteil: Feinde werden durch den verursachten Lärm schneller auf Ihre Soldaten aufmerksam. Glücklicherweise können die *Special Forces* dank kugelsicherer Westen einiges an Treffern einstecken. Ein weiterer Kniff, um sich vor Entdeckung zu schützen, ist der "Cover"-Befehl. Erteilen Sie die Anweisung, in Deckung zu gehen, buddeln sich die Mannen auf der Stelle ein und tarnen sich so gut es geht. Allerdings hat das Versteckspiel einige entscheidende Nachteile. Zum einen kann ein eingegrabener Soldat aus der Deckung heraus schlecht schießen, denn wildes Herumballern läßt die Deckung auffliegen. Zum anderen sind die Aufträge unter Zeitdruck zu erfüllen und gemütliches Eingraben in Feindesland kostet wertvolle Minuten. Erfüllen Sie den Auftrag in der vorgegeben Zeit und finden den Treffpunkt, an dem die Leute (hoffentlich vollzählig) wieder abgeholt werden, gibt's zum Schluß einen detaillierten Report über die Durchführung der Mission. Je nach Erfolg bekommen die Soldaten Orden oder gar eine Beförderung. Das Resultat: In einem Folgeauftrag verhalten sich die Burschen etwas smarter. Wobei zu sagen ist, das Sie mit einer "Rambo"-Mentalität bei *Special Forces* keinen Blumentopf gewinnen können. Wer rumrennt und wild drauflosballert, schafft wahrscheinlich keinen, der zugegeben sehr schweren Aufträge. Nur mit einer gehörigen Portion taktischem Feingefühl sind die Aufträge zu knacken. *MICHAEL HENGST*



Die Einsatzgebiete reichen von der Arktis...



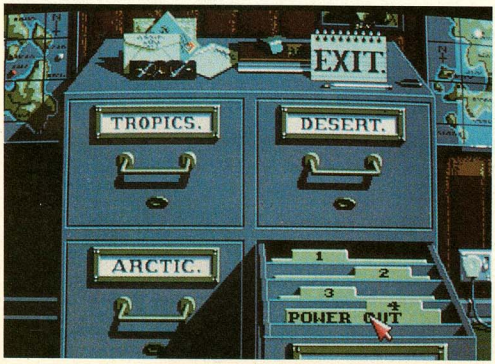
...über einen heißen Wüstenlandstrich...

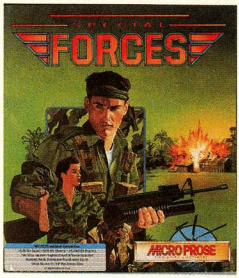


...bis zum tiefen Dschungel...

...und einer gemäßigten Klimazone.

Welcher Auftrag darf's denn sein? Insgesamt gibt's 16 Missionen in vier Ländern





Tips & Tricks

— Lösen Sie die Aufträge möglichst in der Reihenfolge, die der Karteikasten vorgibt: Also zuerst die Mission Nummer "1" in den Tropen.

— Achten Sie beim Zusammenstellen der Mannschaft auf eine ausgewogene Mischung. Es nützt nichts nur gute Schützen zu haben, wenn der Auftrag ein paar Explosivexperten verlangt.

— Packen Sie die Rucksäcke selber und verzichten Sie auf überflüssiges Gepäck. Nehmen Sie immer genügend Magazine für die Waffen mit.

— Sparen Sie Munition. Erstens ist Munition sehr knapp, zum zweiten machen Sie nur auf sich aufmerksam, wenn Sie herumballern. Letzteres gilt auch für die Verwendung von Explosivstoffen. Zünden Sie die Detonatoren erst, wenn Sie weiter weg sind.

I • N • F • O

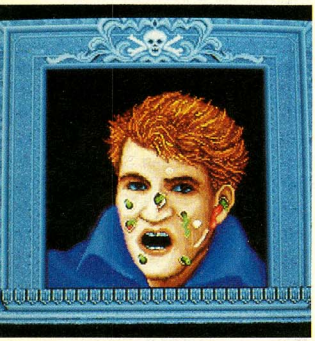
Titel:	**Special Forces**
Hersteller/Anbieter:	Microprose / United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (20 MHz), Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SpellCraft
Aspects of Valor

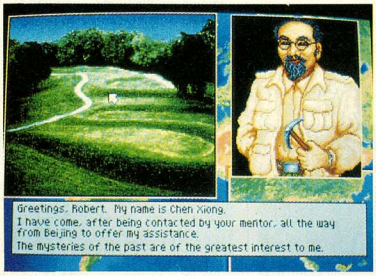
Ein Altmeister des Fantasyspiels meldet sich nach Jahren der Enthaltsamkeit zurück: Der *The-Bard's-Tale*-Programmierer Joseph Ybarra präsentiert seinen neusten Streich: *Spellcraft*.

Die Bewohner des Fantasylandes Valoria haben ein ernsthaftes Problem. Ein Konzil mieser Magier hat ein mittelschweres Dimensionsscheunentor zwischen Valoria und unserer Erde geöffnet. Das Ziel der üblen Gesellen: Die Erde und Valoria zu unterjochen und im schlimmsten Fall zu zerstören. Aber glücklicherweise gibt es den ahnungslosen Touristen Robert, der gerade die Sehenswürdigkeiten Englands unter die Lupe nimmt. Was Robert nicht weiß: In seinen Adern fließt das Blut eines uralten Magiergeschlechts. Ein rüstiger Zaubermeister aus Valoria will nun Robert zum Supermagier ausbilden, damit er den Bösewichtern die Flausen austreibt.

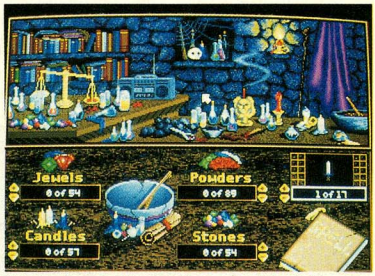
Der weise Lehrer schnappt sich Robert, als dieser Stonehenge, eine magische Schnittstelle zwischen Erde und Valoria, besucht. Später im Spiel benutzt Robert diese "Schnittstelle" um zwischen Valoria und der Erde hin und her zu reisen. Aber vorerst zurück nach Valoria: Im Angesicht des Lehrers dürfen Sie nun wählen ob Sie sofort voll in das Zaubergeschäft einsteigen, oder per "Tutorial"-Modus das Magiehandwerk von der Pike auf lernen möchten. Letzteres ist übrigens sehr zu empfehlen, denn die Zauberei ist eine höchst komplizierte Angelegenheit. So gibt's sieben verschiedene Schulen der Magie. Vier dieser Zauberunis lehren die Magie der Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft, zwei Schulen repräsentieren die Sinne und den Geist, die letzte ist für Zaubersprüche des Todes reserviert. Zu Beginn Ihrer Karriere müssen Sie sich eine Schule aussuchen — jedoch stehen Ihnen als Anfänger nur die vier Element-Schulen zur Auswahl. Ist auch diese Entscheidung getroffen, weiht Sie Ihr Lehrmeister in die ersten magischen Geheimnisse ein.



Das war das falsche Rezept: Robert brennt an



Zauberkollegen geben wichtige Hinweise — wenn man einen Auftrag erfüllt



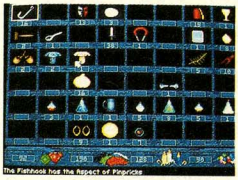
Verschiedene Zutaten ergeben unterschiedliche Zauberwirkung, die einzeln überprüft werden kann

Ein Zauberspruch besteht aus verschiedenen Komponenten, die alle zusammenpassen müssen. Neben einem Grundstoff (es gibt 48 verschiedene), der meistens aus einem alltäglichen Gegenstand wie Knoblauch, Zwirn, Angelhaken (!) oder gar einem Küchenmesser besteht, werden für eine Zauberformel ein paar Juwelen, Pulver, Kerzen und Steine benötigt. Damit nicht genug. Zum Gelingen des Spruchs braucht's noch ein Wort der Macht. Jede der Magie-Universitäten hat einen eigenen, kompletten Satz ma-

Hier fühlt sich der Zauberer am wohlsten: im heimischen Magielabor

gischer Wörter. Als Lehrling lernen Sie natürlich nicht sofort alle Wörter, sondern müssen sich mit ein paar schwächeren Machtwörter der eigenen Schule zufrieden geben. Zudem verrät Ihnen Ihr Mentor zum Spielstart gleich ein bis zwei kleinere Zauberformel-Kochrezepte, die Sie ausprobieren dürfen. Ausprobieren ist hier wörtlich zu nehmen, denn eine kleine Variation in der Zauberküche und die alte Zauberformel hat eine ganz neue Wirkung. Aber Vorsicht — verhauen Sie sich in der Zutatenmischung um nur wenige Ingredenzien kann der Zauberspruch nach hinten losgehen. Im besten Fall vergeuden Sie wertvolle Zutaten, im schlimmsten befördert das mißglückte Gebräu unsern Helden in die Zauberjagdgründe. Ungeachtet der Gefahren im Umgang mit der magischen Novell Cuisine: Am bequemsten zaubert es sich mit der Maus.

Die meiste Zeit sind Sie in *Spellcraft* damit beschäftigt neue Zutaten für frische Zaubertränke zu besorgen, weitere



48 verschiedene Grundsubstanzen für die passenden Formeln gibt es

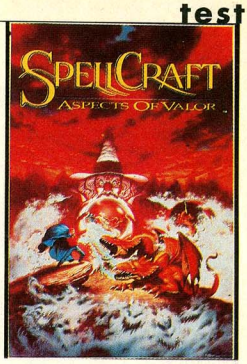
Sieben unterschiedliche Kontinente hat Valoria: Hier ist es das Land der Erde

Machtwörter zu lernen und kleinere Aufträge für Ihren Lehrmeister oder ein paar Zauberkollegen zu erledigen. Diese Missionen, führen Robert in die verschiedenen magischen Kontinente des Landes Valoria. Je Schule der Magie gibt es einen Kontinent — alles in allem also sieben Stück. Auf den Kontinenten die immer nur ausschnittweise aus einer Vogelperspektive zu sehen sind, muß Robert seine Zaubersprüche, ob Kampfzauber oder Schutzmagie, praktisch anwenden. Denn die Gebiete sind von allerlei gemeinen Burschen bevölkert, die Robert gezielt ans Leder wollen. In einigen der Ländereien trifft Robert auf ein Mitglied des Magierkonzils, das die Erde unterjochen will. Hier kommt's dann zum entscheidenden Duell der Magier — Leider können die Bösewichter nicht durch Magie, sondern nur durch Waffengewalt erledigt werden. Deshalb erhält Robert von seinem Lehrmeister einen scharfen Säbel.

Ist kein Konzilmagier anzutreffen, sind andere Aufgaben zu erledigen: Entweder heißt es einen Kontinent von jeglichen Feinden zu befreien, ein anderes Mal muß Robert einen speziellen Gegenstand besorgen oder eine verschollene Zutat mitbringen. Als Lohn für die Mühe bekommen Sie neue Wörter der Macht, neue Rezepte und feine Gegenstände (z.B. ein schärferes Schwert, oder eine dicke Rüstung), die Robert auf seinen zukünftigen Reisen helfen.

MICHAEL HENGST

Achten Sie auf alles, was Ihnen der alte Lehrer verrät



Tips & Tricks

— für den Einsteiger empfiehlt sich die Schule des Feuers — denn hier lernen Sie die knuffigsten Kampfzauber am schnellsten.

— Schreiben Sie jedes Rezept auf das Ihnen jemand, auch wenn's nur verschlüsselt ist, gibt. Denn haben die Spielfiguren einmal ein Rezept verraten, gibt's selten eine zweite Chance.

— Experimentieren Sie mit den Zutaten im "Tutorial"-Modus. Im Gegensatz zum Hardcore-Spiel verlieren Sie hier weder Leben noch Zutaten. Und nur durch Experimentieren werden Sie ein echter Zaubermeister.

— Benutzen Sie während der Missionen auf den Kontinenten die Übersichtskarte, Sie sparen sich unangenehme Überraschungen.

I • N • F • O

Titel:	**Spellcraft Aspects of Valor**
Hersteller/Anbieter:	Asciiware/Ubisoft
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (16 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (20 MHz), 1 MByte EMS-Speicher, Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch (deutsch in Kürze)
Sprache im Spiel:	englisch (deutsch in Kürze)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

AD&D goes Space: In *Spelljammer* geben sich Elfen, Zwerge, Menschen und Orks in den Tiefen des Weltalls ein Stelldichein

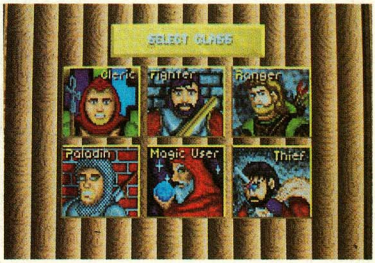
Wer sich mit den AD&D-Tableboard-Spielen (auf gut Deutsch etwa "Brettspiel") genauer auskennt, weiß, daß sich unter dem Oberbegriff "Avanced Dungeons & Dragons" eine ganze Reihe verschiedenster Szenarios tummeln. Da gibt's zum einen die reinen Fantasywelten, wie die *Forgotten Realms* oder das *Krynn*-Szenario — dem Computerspieler sind diese beiden Namen sicherlich geläufig. Gibt es doch von dem amerikanischen Softwarehaus SSI passende Computerversionen dieser Rollenspiele.

Weitere, Computerfans weniger bekannte, Vertreter aus der Gattung AD&D sind *Ravenloft* (Grusel), *Dark Sun* (Fantasy/Sf) und *Spelljammer*. Letzteres verlegt einfach die Handlung der "normalen" AD&D-Fantasyspiele in die Tiefen des Weltalls. Wie gewohnt gibt's Orks, Elfen, Zwerge, Menschen — nur trifft man sich nicht im finsteren Dungeon, sondern beim Rundflug um einen fernen Planeten. Natürlich zischen die Raumschiffe in *Spelljammer* nicht mit donnernden Düsen durchs All — für ein reinrassiges Fantasyuniversum wäre sowas wenig stilvoll. Magie heißt selbstverständlich das Fortbewegungsmittel in *Spelljammer*. Die Zauberkraft des bordeigenen Magiers oder Priesters treibt das Raumschiff vorwärts. Der Zauberer sitzt dazu auf einem speziellen Stuhl oder Thron, der seine magische Energie weiterleitet. Ein solcher Sitz spielt im späteren Verlauf des Spiels noch eine größerer Rolle. Denn je besser der magische Sitz und je erfahrener der Zaubersmann, desto schneller wird der Raumer und um so leichter läßt sich der Pott manövrieren.

Damit Ihrer Mannschaft die Luft im All nicht ausgeht, schleppt jedes Raumfahrzeug eine stattliche Sauerstoffblase mit sich herum, die das Schiff wie eine Kugel umgibt. Je größer das Schiff, desto größer auch die Sauerstoffkugel — Natürlich muß frischer Sauerstoff in regelmäßigen Abständen, nachgetankt werden, sonst herrscht bald dicke Luft.

Im Gegensatz zu den bisher erschienenen AD&D-Computerprogrammen (*Pool of Radiance*, *Dark Queen of Krynn*) starten Sie Ihre Karriere nicht mit einer ganzen Charakter-Gruppe, sondern mit einer Solo-Figur. Haben Sie sich einen passenden Helden aus sechs Klassen und Rassen zusammengestrickt, geht's los. Zur *Spelljammer*-Grundausrüstung gehört ein passendes Raumschiff, Marke "Klein & Schwach" nebst ein paar Mann Besatzung, ein bißchen Startkapital und ein paar Tonnen Fracht. Um es in dem *Spelljammer*-Universum zu etwas zu bringen, müssen Sie Ihren Ruf verbessern und treue Gefolgsleute um sich scharen. Mit einem Wort: Sie müssen reich und berühmt werden. Um an dieses Ziel zu gelangen, gibt's verschiedene Wege. Sie könnten zum Beispiel als Weltallpirat einfach harmlose Händler ausplündern — ein solches Vorgehen steigert Ihren Ruf gewaltig, aber verkürzt das Bildschirmleben dramatisch. Ein langwieriger, aber ungleich besser Weg: Treiben Sie Handel und erledigen Sie nebenbei noch einige kleinere Missionen. In den acht Sonnensystemen, dies' in dem ersten *Spelljammer*-Spiel zu besuchen gilt, warten lokale Gou-

Feind voraus: Dieser fette Frachter wird gleich geentert und ausgeplündert.

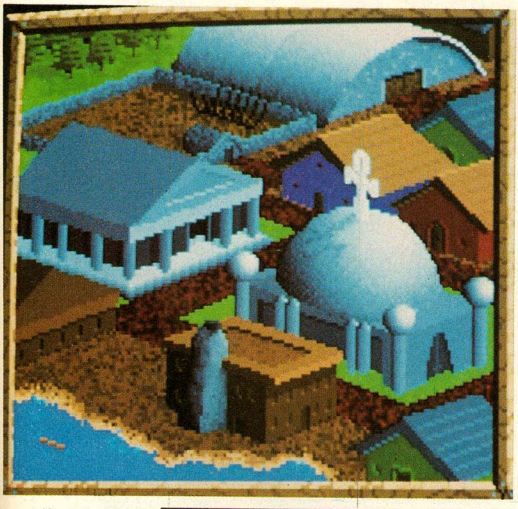


Aus sechs Rassen und sechs Klassen dürfen Sie sich Ihren Wunschcharakter zusammenstellen

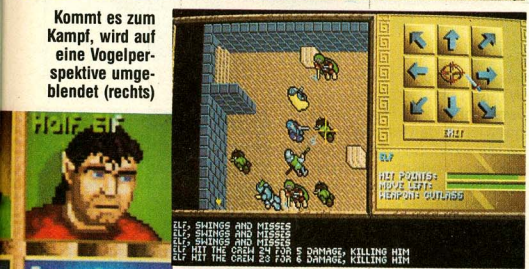
verneure immer auf ein paar wagemutige Abenteurer, die gegen Belohnung einen Auftrag übernehmen. Eine solche Mission könnte darin bestehen, einen Passagier sicher an einen bestimmten Ort zu bringen oder eine bestimmte Fracht heil abzuliefern. Um eine Mission erfolgreich zu beenden, müssen Sie in Raumhäfen neue Besatzungsmitglieder anheuern und mit erwirtschaftetem Geld das eigene Schiff verbessern oder gar ein neues kaufen.

Spielerisch und technisch teilt sich *Spelljammer* in zwei große Teile. Die meiste Zeit sind Sie mit dem Schiff und Ihrer Crew im Weltall unterwegs. Hier wird in einem kleinen Fenster die Umgebung in 3-D-Grafik angezeigt. Via Icons und Maus (am besten) erteilen Sie verschiedene Befehle an Ihre Besatzung, kontrollieren Schiff und Ladung, oder setzen auf einer Weltallkarte einen neuen Kurs fest. Treffen Sie unterwegs auf ein fremdes Raumschiff, gibt's verschiedene neue Spieloptionen. Das andere Schiff ist dabei ebenfalls in 3-D zusehen. Per Mausklick nähern Sie sich dem Fremden, rufen ihn an oder richten Ihre Waffen auf das Schiff. Sind die Absichten des Opponenten friedlich, können Sie Handel treiben oder Informationen tauschen. Ist der Knabe nicht ganz so freundlich, sprechen die Bordwaffen. Auf Befehl feuern Ihre Katapulte (!) wahlweise auf den Rumpf, die Takelage oder gar die Mannschaft des Gegners. Letzteres ist dann wichtig, wenn Sie nahe genug an das feindliche Schiff herankommen, um zu entern — Sie haben es dann mit weniger Gegnern zu tun. Fliegen die Enterhaken, wird von der 3-D-Sicht auf eine Vogelperspektive umgeblendet. Wie aus den älteren AD&D-Spielen gewohnt, steuern Sie hier Ihre Crew auf Wunsch selbst in einem taktischen Kampfgetümmel oder überlassen dem Computer die Aufgabe. Steuern Sie selbst, geben Sie für jede Figur an, welche Waffe oder welcher Zauberspruch eingesetzt werden soll.

MICHAEL HENGST



Kommt es zum Kampf, wird auf eine Vogelperspektive umgeblendet (rechts)



Auf der Karte setzen Sie den neuen Kurs fest wenig später taucht der Zielplanet auf

Tips & Tricks

— Neulinge im AD&D-Busineß sollten von der "Modify"-Option ausgiebig Gebrauch machen — einen Nachteil durch die kleine "Schummelei" haben Sie nicht.

— Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad für die taktischen Kämpfe so lange auf "Easy", bis Sie sich an die Prügeleien gewöhnt haben — dann wieder zurück auf "Normal".

— Eine Ihrer ersten Aufgaben sollte es sein, das Schiff etwas besser auszustatten. Mit einem besser bewaffneten Schiff läßt sich so manche Auseinandersetzung umgehen. Der Gegner hat schlicht Muffensausen und bietet freiwillig einen Teil seiner Ladung oder Gold an, wenn Sie Ihre Katapulte auf ihn richten. Meistens funktioniert dies nur bei kleineren Jachten. Versuchen Sie dies NIE bei einem "Man-O-War"-Kriegsschiff der Elfen.

I • N • F • O

Titel:	**Spelljammer**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA, 640KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Maus, Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch (deutsch im Winter)
Sprache im Spiel:	englisch (deutsch im Winter)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SUPER TETRIS

Tetris schlägt zurück: Brachte die Game-Boy-Version schon ganze Redaktionen zum Erliegen, trumpft jetzt der PC mit einem Edeltetris auf.

Es ist noch nicht lange her, da konnte ich die bunten Klötzchen, die in einen Becher rasten, nicht mehr sehen, *Super Tetris* hat mich reformiert. Vor gut vier Jahren entwickelte der Russe Alexej Pajitnov das zum absoluten Kultspiel avancierte Tetris und löste damit eine gigantische Geschicklichkeitsspielwelle aus. Nach atemberaubend kurzer Zeit verbreitete sich der Tetris-Virus und seine Variationen über die gesamte Computer- und Videospielszene. Dabei ist das Spiel um die bunten Steine sowohl bei den Verkaufszahlen, wie auch bei den Klones ein Spiel der Superlative. Am meisten profitierte fraglos der Game Boy vom Tetris-Boom. Allein in Deutschland wurden rund zwei Millionen *Game-Boy*-Einheiten verkauft und jedesmal war ein Tetris-Modul mit von der Partie. Mit der größten Tetris-Palette kann der PC protzen, mit 70 nachgewiesenen Klones schlägt Tetris alle Verfolger um Längen.

Dabei ist die klassische Tetrisidee relativ simpel: Unsymmetrische Blöcke plumpsen nach einem bestimmten Zeitintervall in einen Becher. Die Blöcke unterscheiden sich in Größe und Form, keine Tetrisversion verzichtet auf die legendären T-, Z- und die vier Felder langen I-Steine. Zum klassischen Tetris gehören insgesamt sieben verschiedene Formen. Der Schwerkraft folgend prasseln die zufällig ausgewählten Blöcke in Richtung des Bodens. Dabei kann das Steinchen während des Falles per Leertaste, Mausklick oder Feuerknopf um seine Achse gedreht und zwischen den Wänden des Gefäßes beliebig verschoben werden. Ihre Aufgabe ist es, den fallenden Stein so anzuordnen, daß sich im weiteren Verlauf des Spieles eine abgelegte Linie vollständig mit Steinen füllt. Gelingt es Ihnen, eine Linie zu schließen, löst sich diese in Wohlgefallen auf und Ihr Punktekonto klettert nach oben. Gelingt es Ihnen nicht, die anfallenden Steine unterzubringen, stapeln sich die versetzten Klötzchen auf die letzte gebaute Linie auf. Dies ist meist mit weiteren Problemen verbunden, nämlich dem Anhäufen einer riesigen Steinhalde. Gelingt es Ihnen nicht, die Halde vor dem Erreichen des oberen Becherrandes abzubauen oder ins Stocken zu bringen, ist dies das Ende der Runde. Soweit zum klassischen Tetris.

Fanatische Tetrisiasten wünschten sich schon immer gewisse Extras. Mit *Super Tetris* erfüllte *Sectrum Holobyte* auch den letzten Tetriswunsch. Als erstes limitierte man die Anzahl der Steine. Der Effekt ist, daß mit dieser begrenzten Menge die Halde möglichst effektiv abgebaut werden muß. Kommt es zu einem Steineengpaß während der Abbrucharbeiten, wird die Lage recht dramatisch. Netterweise befinden sich innerhalb des Steinehaufens einige Bonussteine die den Steinehaushalt wieder auffrischen. Gelingt es Ihnen, eine Zeile vom Bildschirm zu klotzen, bekommen Sie als Belohnung zwei Bomben. Falls Sie in die Verlegenheit kommen, gar zwei, drei oder vier Zeilen verschwinden zu lassen, bekommen Sie entsprechend mehr der nützlichen Steinsprenger. Handhabbar wie normale Steine, räumen sie unliebsame Blöcke aus

Ein Dutzend Extrasteine bringen Abwechslung

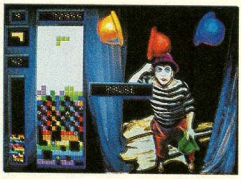
Verschiedene Tetrisvarianten warten auf Sie

dem Weg, die dann mit einer deftigen Explosion verpuffen. Mit etwas Glück entsteht wieder ein "Mehrzeiler", und irgendwann wird die siegentscheidende unterste Zeile gesteinigt. Denn nur Steine verschwinden zu lassen ist out, in *Super Tetris* interessiert eigentlich nur die Grundlinie, die unterste Zeile. Während sich der geruhsame Tetrisiast langsam nach unten durchwühlt, scrollt der Bildschirm in gleichem Tempo nach oben. Dadurch ist die gefürchtete Dachzeile, sozusagen der Deckel des Gefäßes und damit das Spielaus immer in fühlbarer Nähe. Während des Spiels machen Dutzende von Sondersteinen ihre Aufwartung. Mit von der Partie ist ein stationärer Bombenstein, der bei Freilegung die Felder im Umkreis von drei Steinen beseitigt und ein sehr praktischer Linienentferner. Außerdem gibt es zwei verschiedene Umwandlungssteine, die den nächsten normalen Stein in einen dem Stein angepaßten Bombenhaufen oder in den beliebten vier Felder langen, blauen Stein verwandelt. Nicht nur auf dem Game Boy kann gegeneinander getetrist werden, denn auch die PC-Version unterstützt einen Zweispielermodus. Korrekt sind es drei Zweispielermodi: Miteinander und Gegeneinander auf einem oder Gegeneinander auf zwei Rechnern. In der Einbildschirmvariante bauen beide Spieler an einem verbreiterten Becher auf einem Bildschirm. Beim "Cooperative Mode" muß es beiden Spielern gelingen, mit einem Steinvorrat von 100 Stück das Level zu beenden. Im "Competitive Mode" stehen jedem Spieler 50 Steine zur Verfügung, die er auf eigene Rechnung einsetzt. Beide Modes haben ein hohes Handikap. Denn die Spieler behindern sich untereinander derart, daß man kaum von einem geordneten Abbau sprechen kann. Können die Einrechnermodes nicht überzeugen, fährt *Super Tetris* auf zwei Rechnern zu Höchstformen auf. Sie können Ihre Rechner mit einem Nullmodem, in einem Novell-Netzwerk oder mit einem Modem über die Telefonleitung koppeln. Mit dem Tetrisspieler Ihrer Wahl baut jeder an seinem Steinberg. Sobald Spieler 1 mehr als drei Zeilen ins Jenseits verabschiedet, bekommt Spieler 2 Zeilen in einem schwer abbaubaren Muster aufgebrummt.

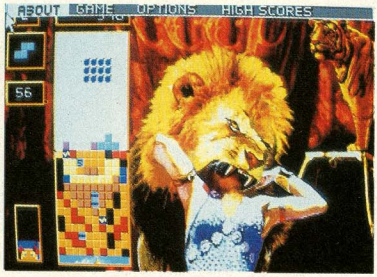
Als grafische Beilage wartet jedes neue Level mit einem Hintergrundbild mit Motiven des Russischen Staatszirkus auf. Auch der obligatorische Tetris-Sound hält sich ganz an russische Vorbilder und wird mit dem Beginn eines neuen Levels intoniert. Neben allen gängigen Soundkarten, wird die Edelmischung aus Roland und Soundblaster unterstützt.

Ob Neueinsteiger oder abgeklärter Tetris-Profi, wer noch eine Tetris-de-luxe-Variante sucht, sollte jetzt zuschlagen.

CHRISTIAN V. DUISBURG



In höheren Levels werden die Muster verschärft



Für freigesetzte Linien gibt es Bomben

Während des Spiels scrollt der Bildschirm nach oben

Tips & Tricks

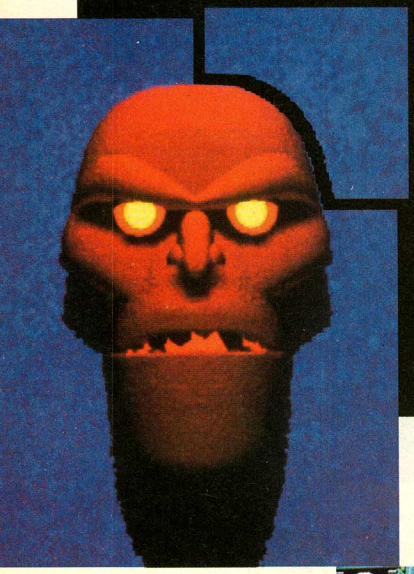
Achtung beim schnellen Herunterziehen von Bomben: Besser eine Linie über dem Grund aufhören, da sonst der nächste Stein mitgezogen wird. Bomben sind mit besonderer Rücksichtnahme auf den nächsten Stein zu behandeln. Viele Computerbesitzer legen bei dem Gedanken an Tetris unwillkürlich Ring-, Mittel- und Zeigefinger auf die Cursor-Tasten. Korrekt, denn *Super Tetris* unterstützt zwar Maus und Joystick, doch die beste Steinfühlung bekommen Sie mit der Tastatur. Da nur sieben verschiedene Steine im Umlauf sind, verstellen Sie sich nie selbst den Weg. Im "Head to Head"-Mode sollte es für Experten eine besondere Herausforderung sein, einen vier Quadrate langen, vertikalen Schacht zu bauen, der dann mit einem geraden Viererblock gefüllt wird. Der Überraschungseffekt auf der anderen Seite ist unglaublich.

I • N • F • O

Titel:	**Super Tetris**
Hersteller/Anbieter:	Spectrum Holobyte
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	
Empfohlen:	386-25 MHz
Grafikmodi	
Hercules:	
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
Adlib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	gut
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	mittel

Ultima® VII

THE BLACK GATE™



Gefahr aus einer anderen Dimension. Der siebte Teil von Richard Garriott's Rollenspielsaga fordert Ihr ganzes Können als Fantasy-Held.

Es gibt kaum eine andere Computerspielreihe, an der die Fans mit ähnlich viel Enthusiasmus teilhaben, wie an Richard Garriott's "Ultima"-Saga. Die Abenteuer aus dem Lande Britannia sind inzwischen in die siebte Fortsetzung gegangen. Eine Nebenserie, die "World of Ultima"-Reihe, funktioniert mit dem gleichen Benutzersystem und in der "Ultima Underworlds"-Reihe dürfen wir die Spielwelt sogar dreidimensional bewundern.

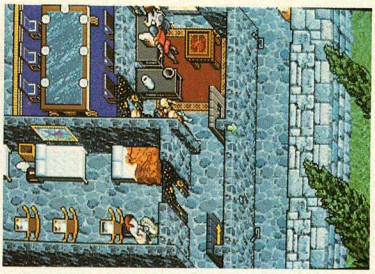
Während in den ersten sechs Teilen handfeste Fantasygeschichten mit entsprechend mystischem Überbau für Spannung sorgen, nimmt Programmiermeister Garriott im siebten Teil ein höchst irdisches Problem aufs Korn. Vorbild für seine aktuellen Bösewichter sind die zahlreichen Psychosekten, die in Amerika und Westeuropa auf Dummenfang gehen. Diese Pseudokirchen, die sich zwar nach außen hin liberal und demokratisch geben, sind in Wahrheit autoritär-faschistische Sekten, die von ihren Mitgliedern bedingunglosen Gehorsam fordern.

Wir basteln einen Satz: Unterhaltung per Mausklick

Seit unserem letzten Besuch in Britannien sind beinahe 200 Jahre vergangen. Die einstmals so gefährlichen Gargoyles sind längst friedlich geworden und leben mit den Menschen in relativer Harmonie. Leider ist auch jetzt nicht alles Friede-Freude-Eierkuchen im Fantasy-Land. Rätselhafte Ritualmorde schrecken die Bewohner auf. Gerüchte von dunklen Mächten machen die Runde, man wartet vergeblich auf eine Nachricht von Lord British, der zurückgezogen in seinem Schloß lebt. Überall im Land breitet sich die rätselhafte Sekte der Bruderschaft aus und errichtet in jeder Stadt ein Kloster. Die Lehre der "frommen" Männer läßt jedem gestandenen Avatar das Blut in den Adern gefrieren. Die acht Tugenden, die wir in den *Ultima*-Teilen vier bis sechs mit Schwertern und Fäusten verteidigt haben, sollen plötzlich nichts mehr wert sein. Welche finsteren Pläne die Gruppe wirklich verfolgt, wird sich erst im Laufe des Abenteuers herausstellen. Eine große Rolle spielt dabei ein Teleporter, mit dem Wesenheiten aus einer anderen Dimension nach Britannia geschleust werden sollen.

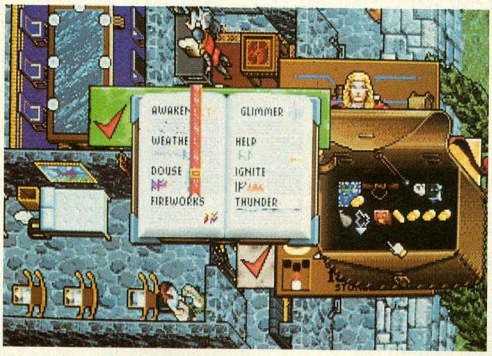
Man sieht, genau der richtige Zeitpunkt für uns, um nach dem Rechten zu sehen. Doch die nächste Überraschung läßt nicht lange auf sich warten: Icons zum Steuern der Helden suchen Sie vergebens. Bereits im sechsten Teil reduzierte Garriott die Befehle auf eine Handvoll Bildsymbole, *Ultima 7 The Black Gate* läßt selbst diese vermissen. Vergeblich sucht man Befehlsleisten, Statusbildschirme oder Icons. Das Heldenleben wird einzig und allein mit der Maus gesteuert.

Ein Klick auf eine bestimmte Stelle des Bildschirms, und Ihre Truppe setzt sich ohne Murren in Bewegung. Wollen Sie Gegenstände manipulieren, untersuchen, mitnehmen oder wegwerfen, genügt ebenfalls ein Wink mit der Maus. Der Rucksack Ihres Helden erscheint nur bei Bedarf in vergrößerter Form auf dem Bildschirm. Jeder mitgenommene Gegenstand wird als kleines Bild im Sack verwahrt. Auch wenn Sie unterwegs Schatzkisten und Truhen finden, genügt ein Doppelklick, um ein vergrößertes Abbild auf dem Bildschirm "aufzuziehen". Ein Doppelklick auf den aktuellen Helden, und die Statistik des Charakters erscheint schön übersichtlich in der Landschaft. Steht Ihnen der Sinn nach einem Gespräch mit einem der Einwohner von Britannien, dürfen Sie aus einem Me-



Die Schlacht ist geschlagen, die Gegner liegen flach

In Gebäuden wird das Dach weggeblendet

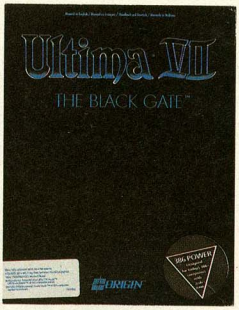


Edel und umständlich: das Zauberbuch

nü die passenden Stichwörter aussuchen und kleine Sätze zusammenklicken. Sollte Ihr Held zu den Magiekundigen zählen, dann führen Sie ein kleines Zauberbuch mit sich, aus dem bei Bedarf einfach der passende Zauber angeklickt wird.

Natürlich werden Sie bei Ihren Abenteuern auf jede Menge alter Bekannter treffen. Wenn Ihnen der Sinn nach nostalgischen Erinnerungen steht, sollten Sie Iolo, Shamino oder Dupre in Ihre Party aufnehmen. Leider dürfen Sie Ihre Begleitung nicht mehr direkt steuern. Sie geben nur die Richtung an, in die Ihr Held laufen soll, alle anderen Partymitglieder trotten brav hinterher. Auch die Kämpfe laufen nur noch indirekt ab. Sie legen nur fest, wie Ihre Schutzbefohlenen sich bei einer Rauferei verhalten, der eigentliche Kampf läuft automatisch ab.

Bei soviel Neuerungen hat sich nur eins nicht geändert — die Sicht der Dinge. Wie gewohnt sehen Sie das ganze Land aus der Vogelperspektive. Betreten Sie ein Haus, wird dankenswerterweise das Dach weggeblendet, und Sie dürfen jeden Gegenstand in Ruhe betrachten. *VOLKER WEITZ*



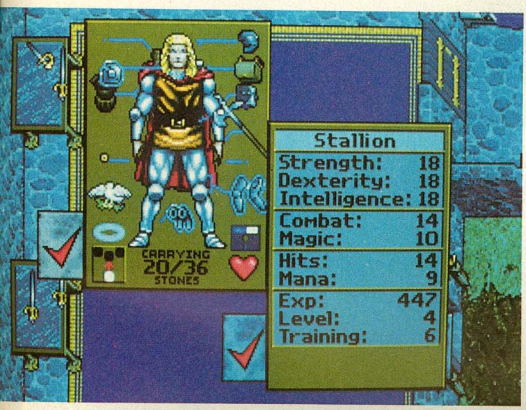
Tips & Tricks

— Das Paßwort in Trinsic. Bevor Sie richtig ins Abenteuer starten dürfen, heißt es, den kriminalistischen Spürsinn schärfen. Nur so läßt Sie die Stadtwache friedlich passieren.

Zuerst sollten Sie die Ställe gründlich absuchen und alle wichtigen Gegenstände (Schlüssel) mitnehmen. Mit dem Schlüssel können Sie auch die Truhe im Haus des Opfers öffnen.

Eine Unterredung mit Spark bringt erste Informationen über die Bruderschaft. Gilberto, der örtliche Gruppenleiter, hält weitere Informationen bereit.

In Britain marschieren Sie natürlich sofort zu Lord British. Eine ausführliche Unterhaltung mit dem alten Gefährten bringt viel Neues zutage. Den angebotenen Orb of the Moons sollten Sie auf keinen Fall ausschlagen. Weitere Informationen erhalten Sie durch Gespräche mit Paterson, dem Bürgermeister, Clint, dem Schiffsbauer, Millie und Gordon.



Ein frischer Held und sein unbefriedigender Charakter

I • N • F • O

Titel:	**Ultima 7/The Black Gate**
Hersteller/Anbieter:	Origin/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (16 MHz) 2MByte, VGA
Empfohlen:	486er mit 33 MHz
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Wizardry®

CRUSADERS *of the* DARK SAVANT

OUT NOW!

SIR-TECH

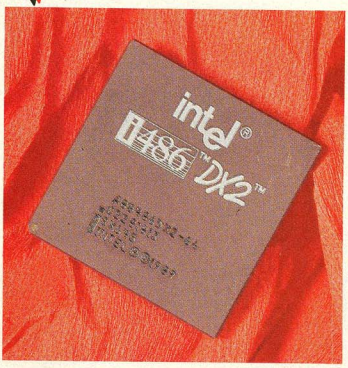
Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
© 1992, Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

Published by **SOFTGOLD** - Info-Line 02131-6602-38

FÜR PC

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

OVERDRIVE OVERTÜRE

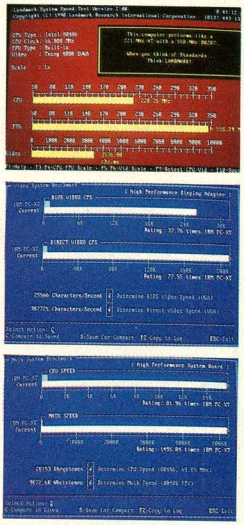


Schnell, schneller am schnellsten! So lautet die Devise der Chiphersteller. Kaum hat sich der Kunde einen neuen PC zugelegt, kommt die nächste, noch schnellere Computergeneration.

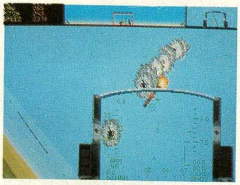
Es ist wahrhaft ein Kreuz mit den Computerherstellern und Chipkonstrukteuren. In immer kürzeren zeitlichen Abständen kommen immer schnellere PCs in den Handel. Galten vor drei Jahren PCs mit einem 16-MHz-80286-Prozessor als Spitze des Geschwindigkeitseisberges, sind mittlerweile 486er mit 50MHz für einige Programme zwingend notwendig. Der 386er ist fast schon wieder überholt. Der Leidtragende bei dem Rennen um immer flottere PCs ist der kaufwillige Kunde. Denn wer sagt ihnen, daß der eben gekaufte High-Tech-PC morgen nicht schon wieder zu langsam ist? Um aus dem Teufelskreis der Megahertz-Hetzerei auszubrechen, hat sich Prozessorhersteller Intel etwas Neues einfallen lassen: den "Overdrive"-Prozessor. Sinn und Zweck dieser Prozessorreihe ist es, bei einem Modellwechsel nicht den kompletten Computer wegzuwerfen, sondern nur den alten Chip durch den neuen, schnelleren auszutauschen. Dadurch, daß Sie nur den Chip kaufen, kommen Sie preiswerter an mehr Computerleistung, als wenn Sie sich einen kompletten Computer neu kaufen. Computerplatinen neueren Datums werden deshalb von vorneherein mit einem zusätzlichen Sockel, dem Overdrive-Sockel, ausgestattet. In diesem Sockel findet der neue Chip seinen Platz. Bei einigen älteren Systemen, die noch ohne Sockel sind, reicht es, den neuen Prozessor einfach gegen den Alten auszuwechseln. Funktionieren tut das Overdrive-System allerdings erst ab den Prozessortyp "486" und mit BIOS-ROMS neueren Datums (ab ca. Mitte 1991). Für 80386er Prozessoren gibt's diese Chips nicht. Bei eventuellen Unklarheiten über das BIOS-Datum, oder ob sich ein Overdrive-Prozessor in Ihren PC einsetzen läßt, fragen Sie einfach Ihren lokalen Computerhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Die beiden Chips, auf die Intel besonders großen Wert legt, sind der 486 DX2/50 MHz und der 486 DX2/66-MHz-Baustein. Die Megahertzzahlen geben in diesem Fall an, wie schnell der Prozessor intern arbeitet. Nach außen verhalten sich die Prozessoren wie "normale" 486er mit 25 bzw. 33 MHz. Dies ist deshalb notwendig, da die übrige Platine ja weiterhin auf die Geschwindigkeit Ihres "alten" Prozessors (entweder 25 MHz oder 33 MHz) ausgelegt ist. Dadurch, daß der neue Chip intern doppelt so schnell werkelt, gibt's je nach Anwendung Geschwingkeitssteigerungen von 30 Prozent bis 80 Prozent.

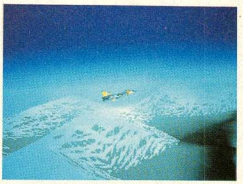
Spiele werden allerdings nur bedingt beschleunigt. Hauptsächlich Simulationsfans sind die Nutznießer der Leistungssteigerung. Für den Normalspieler ist die zusätzliche Ausgabe für einen Overdrive-Prozessor wenig sinnvoll. Einzige Ausnahme: Wenn Sie einen 486 SX/25 in Ihrem PC stecken haben, sollten Sie auf den DX2/50 umsteigen — das Wort "Overdrive" bekommt dann eine neue Bedeutung. *mh*



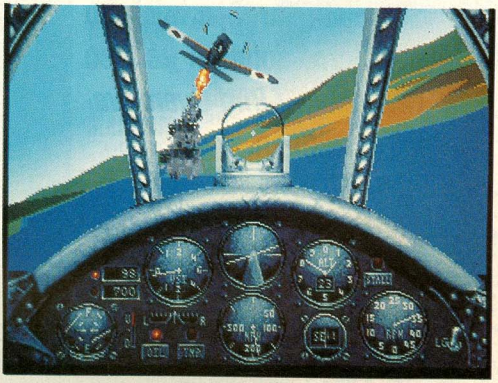
Was bringt's? Oben die Benchmark-Werte (Checkit 3.0) vor dem Einbau des neuen Prozessors. Unten die neuen Werte.



Mit einem schnellen Prozessor wird jede Simulation zum Vergnügen



Origin's *Strike Commander* ist für schnelle Rechner ausgelegt



***Battle of Britain*, mit dem neuen Superchip noch realistischer**

WER WAGT, GEWINNT

Hat Ihnen das Lesen dieses Sonderheftes Appetit auf ein paar zünftige PC-Spiele gemacht? Leider fehlt Ihnen der passende Computer? Oder aber Sie haben einen PC und möchten diesen gerne aufrüsten? Kein Problem. Mit ein wenig Glück können Sie hier einen schmucken *T-Bird-Overdrive*-PC gewinnen, der sich ganz famos zum Spielen eignet — ohne daß Sie den Sparstrumpf schlachten. Der PC kommt nicht nur im schrillen Edel-Outfit, sondern ist mit (fast) allem ausgestattet, was zur PC-Unterhaltung dazugehört. Neben einem fixen Intel 80486SX/25-MHz-Prozessor, der als Herz in dem *T-Bird-Overdrive*-Gehäuse schlägt, befindet sich ein separater Overdrive-Sockel auf der Hauptplatine, in den Sie später mal einen der Intel-Overdrive-Prozessoren einstecken können, um mehr Rechen-Power zu bekommen. Ein weiterer Clou: Im *T-Bird-Overdrive* steckt serienmäßig ein CD-ROM-Laufwerk und die schon aus dem *T-Bird Classic* bekannte Soundkarte. Ebenfalls mit dabei: 4 MByte RAM, eine 50-MByte-Festplatte, eine VGA-Karte nebst Monitor und ein umfangreiches Softwarepaket inklusive MS-DOS 5.0 und Windows 3.1.

Quasi als Trostpreis verlosen wir zudem die *ASI-Musikbox*. Dahinter verbirgt sich eine tolle Soundkarte für den PC, mit Lautsprechern, Kopfhörer und feinen Spielen zum Ausprobieren.

Um an der Auslosung teilzunehmen, beantworten Sie einfach die unten aufgeführten Fragen und schicken Ihre Antwortkarte bis zum **31.12.1992** an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlags AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Kennwort: PC-Heft
Redaktion *POWER PLAY*
8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Sie haben noch keinen PC? Sie wollen sich einen neuen Computer anschaffen? Mit etwas Glück brauchen Sie nicht Ihr Sparbuch zu plündern, sondern können hier einen *T-Bird-Overdrive*-PC gewinnen.

Der 1. Preis:
Ein funkelnder *T-Bird Overdrive*, mit allem was dazugehört
Der 2. bis 3. Preis:
Je eine ASI-Musikbox

Und hier die Fragen:

1. Was für ein Prozessortyp steckt in dem *T-Bird Overdrive*-PC?
a. 80486SX
b. 80386DX
c. 80386SX

2. Wie groß ist die Festplatte, die in dem *T-Bird-Overdrive* steckt?
a. ca. 50 MByte
b. ca. 80 MByte
c. ca. 20 MByte

3. Was für eine Besonderheit steckt noch in dem *T-Bird-Overdrive*?
a. ein Modem
b. ein CD-ROM
c. eine Kaffeemaschine

4. Wieviel RAM-Speicher hat der *T-Bird-Overdrive* von Haus aus eingebaut?
a. 2 MByte
b. 640 KByte
c. 4 MByte

5. Welche Windows-Version ist dem *T-Bird* beigelegt?
a. 2.0
b. 3.1
c. 3.0

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach ISO)

TBIRD

MADE BY AQUARIUS

intel inside

POWER OF TWO - T'BIRD CLASSIC 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 ms), 14" VGA COLOR-MONITOR DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

1999.-

NEW DER T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i 486/SX-25, 4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB (17 ms) 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

CD-ROM

2599.-

Z-COMMUNICATIONS

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK-CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.

ASI COMPUTER

REINOLDS